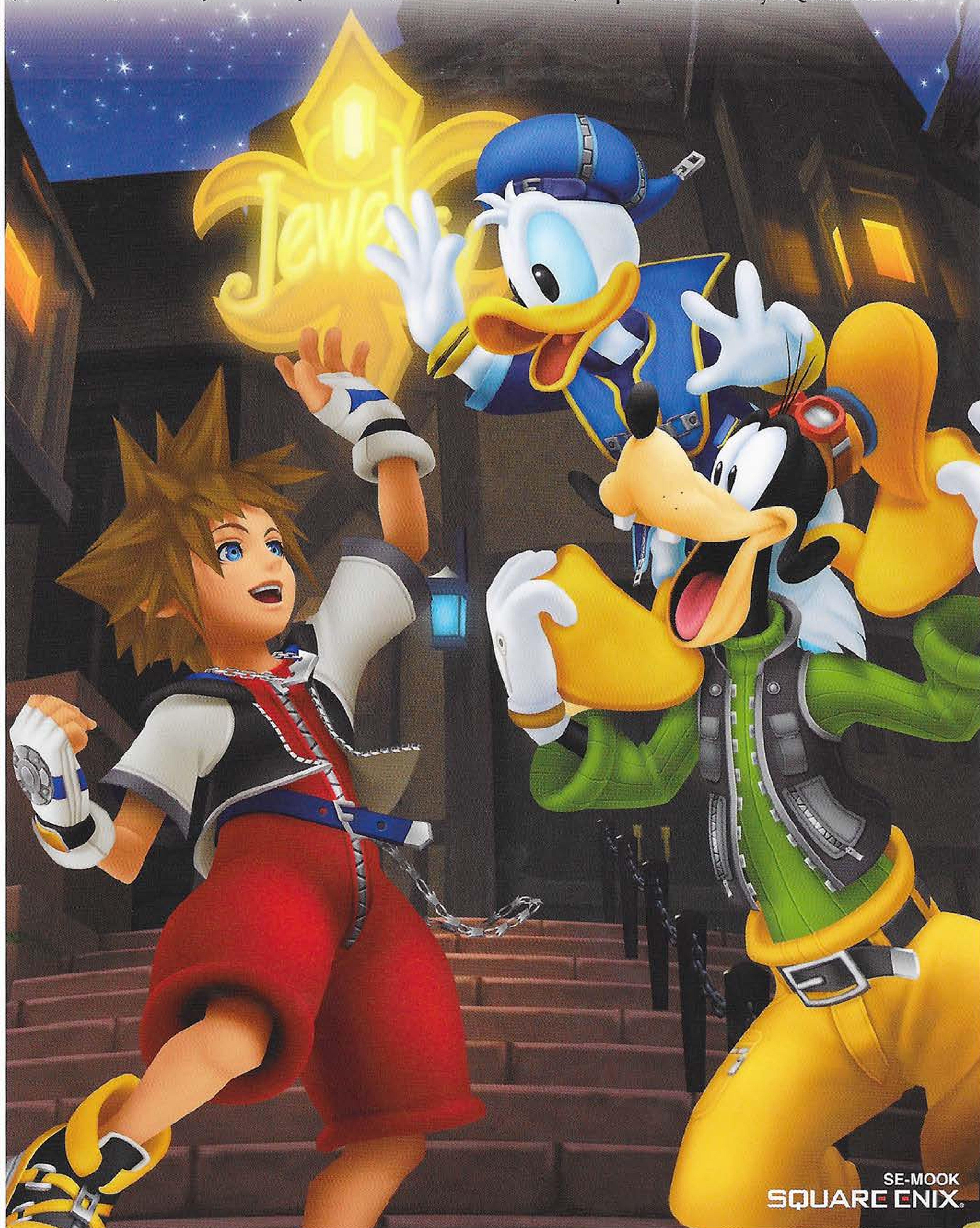
KINGDOM HEARTS Re:coded

ULTIMANIA®
アルティマニア

KINGDOM HEARTS
Re:coded ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Re:coded
ULTIMANIA

キングダム ハーツ Re：コーデッド アルティマニア







これまでのお話



Story of KINGDOM HEARTS SERIES

キーブレード——それは、強い心を持つ、選ばれし者だけが使える武器。
闇に捕らわれた心を解き放ち、あらゆるもののカギとなる存在。
その力はかつて、人々を魅了して争いを招き、世界は闇に飲まれかけた。
かろうじて危機はまぬがれたものの、以来世界は小さく分かれ、互いに壁で隔てられたのだった。

あるとき、悪しき考えを抱くキーブレード使いの老人が、世界をふたたび闇に包もうとした。
しかし、3人の若者がキーブレードを手に立ち上がり、世界を救うべく身を投げ出す。
3人のおかげで悲劇は防がれ、老人の野望もついえたかに思えた。

そして10年の月日が経ち、またも闇が全世界を覆いつくそうとする。
危機を救ったのは、キーブレードの使い手として世界全体を見守る王様と、
偶然キーブレードを手に入れた、ソラというひとりの少年だった。
異なる世界の者たちとの絆を力に、闇の化け物ハートレスと戦うソラ。
やがて長い冒険を終えたソラは、幼なじみとともに故郷の島へ帰る。
あとには、「ジミニーメモ」と呼ばれる、2冊の手帳が残された……。










プロローグ

Prologue of KINGDOM HEARTS Re:coded

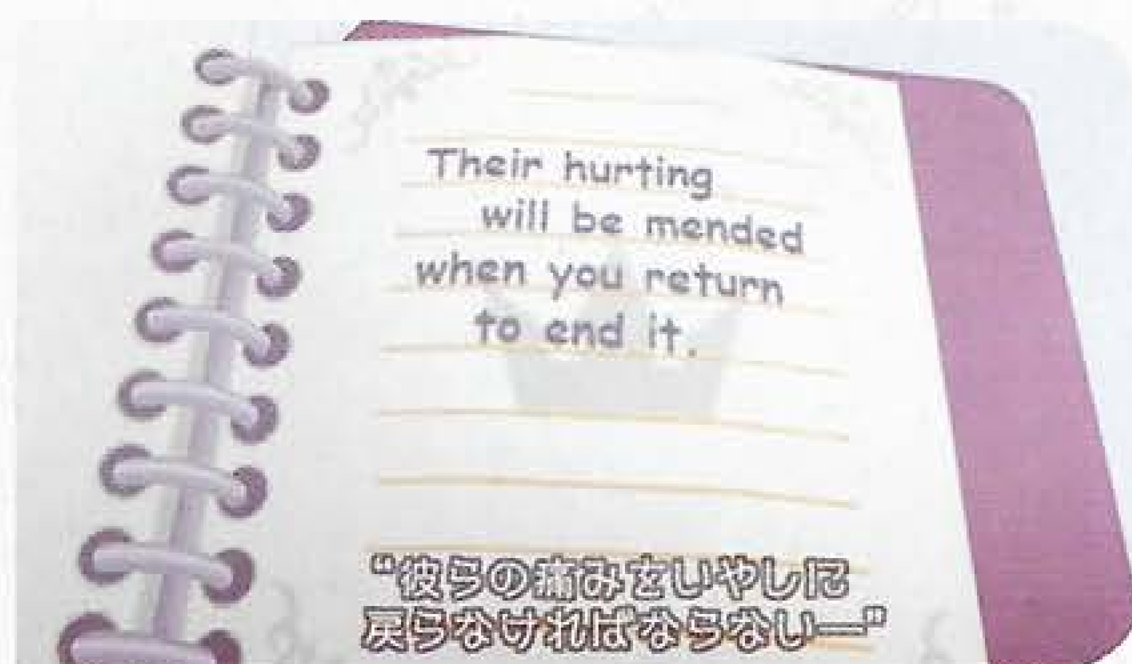


2冊のジミニーメモは、ソラのふたつの旅の模様をそれぞれ記録していた。
ひとつ目は、魔女マレフィセントたち闇の軍勢の手で世界が闇に包まれるのを防ぐ旅。
ふたつ目は、XIII機関という組織を倒し、分かたれた心をひとつにもどすための旅。
だが、ふたつの旅のあいだには、1年の空白がある。
それは、失った記憶を取りもどすための1年だった。
最初の旅のあと、「忘却の城」と呼ばれる地を訪れたソラたちは、
XIII機関のワナにハマって記憶をバラバラにされ、1冊目のメモも白紙になったのだ。
「ナミネにお礼を言う」——そのひとことを残して……。

記憶を取りもどしたソラたちがふたつ目の旅を終え、世界に平和がもどったある日のこと。
1冊目のメモの空白だったはずのページに、不思議なメッセージが浮かび上がる。
「彼らの痛みをいやしに戻らなければならない」
“彼ら”とは、“痛み”とは何を指すのか? メッセージの送り主は誰なのか?
疑問に思った王様は、ジミニーメモをデータ化し、調査にかかろうとする。
しかし、データの世界は、原因不明のバグに侵されていた。
バグを取りのぞき、メモの謎を解明できる者は、ひとりしかいない。
データ世界を股にかけたデータのソラの冒険が、いま幕を開ける——。









Main Character
メインキャラクター



仲間との絆を力に戦う 明るく前向きな"光の勇者" ソラ
Sora

「どんなに危険でも、
友達を放ってはおけない。
助けたいんだ、みんなを」

心の力の象徴であるカギ型の剣「キーブレード」に選ばれた少年。王様たちと友情を結び、これまでに二度、人々が暮らす光の世界が闇に覆われかける危機を救った。今回は、最初の冒険のさいのデータから作られた「データ・ソラ」が、ジミニーメモの謎を解くべく、データ世界を舞台にした冒険の旅に出る。



⬅本物のソラと同じく、異なる世界の住人と絆を結びつつ、データ世界の修復に挑む。

世界全体の平和を守る ソラの大切な友だち 王様(ミッキーマウス)
King Mickey

キーブレードの勇者のひとりで、ディズニーキャッスルという世界の王様。光の世界全体を見守っており、闇の勢力と戦うなかでソラと友情をはぐくんだ。冒険が一段落したあとで、ジミニーメモに謎が秘められていると気づき、データのソラに協力を依頼する。

「どんな闇でも
消せない光……キミはもう、
持っているはずだ!」



⬅ソラに助言するほか、場合によってはみずからキーブレードを手に敵と戦う。



2冊あるメモの本来の著者 ジミニー・クリケット
Jiminy Cricket



かつてソラに同行し、その冒険の模様を「ジミニーメモ」として書き残したコオロギの紳士。世界に平和がもどったのちは記録係として王様のもとで働いていた。ジミニーメモを読み返していたとき、書いた覚えのないメッセージを発見し、王様に報告する。



お調子者の王宮魔導士 ドナルド ダック
Donald Duck

ディズニーキャッスルの王宮に仕える魔導士で、王様の古い親友。ソラが最初に冒険に出たときから彼に同行して苦楽をともにするうち、固い絆で結ばれた。今回は王様と一緒にメモを解析しつつ、データのソラの力になろうとする。



平和を愛するのんびり屋の騎士 グーフィー
Goofy

王様の旧友で争いごとが嫌いな王宮騎士隊長。正反対の性格だが仲良しなドナルドと一緒にソラの冒険に協力するなかで、ソラとも親友となった。データ上の存在でもソラに変わりはないと考え、彼との友情を大切にしようとする。

お城で働く腕利きの技師たち チップ&デール
Chip&Dale

王様のもとで技師として働く、シマリスの兄弟。異なる世界を飛びまわる船「グミシップ」を開発するなどして、これまで王様やソラの冒険に協力してきた。今回はジミニーメモをデータ化する機械を作り出し、王様がメモの謎を解くための手伝いをする。



チップ

鼻が黒くて前歯がそろっているのが特徴の、デールの兄。頭の回転がとても速く、早口でしゃべる。



デール

鼻が赤くてすきっ歯な、チップの弟。兄とちがってのんきだが、いざというときは兄弟で息の合った仕事ぶりを見せる。

ソラや王様の心強い味方 リク

Riku

「おまえの心が感じたままに行動すれば、たくさんの人たちを救える」

デスティニーアイランドという島でソラと一緒に育った、ソラの親友。強い心の持ち主で、キーブレードを正統な形で受け継いだが、ソラの最初の冒険のさいは心に生じたスキを魔女マレフィセントにつけこまれて闇に落ちた。王様の助けもあって闇を乗り越えたあとは、陰ながらソラたちに力を貸している。



⬆しっかり者で大人びた少年。闇から身を守り闇の勢力の目をあざむく黒コート姿で現れる。





ソラの記憶に干渉できる少女 ナミネ

Naminé

「旅の中で感じたもの、見たものを、もう1人のソラに届けてあげて」

ソラの幼なじみの少女カイリから分かたれた存在。ソラとソラにつながる者の記憶をあやつる力を持つ。かつて、XIII機関という闇の勢力の命令でソラの記憶をバラバラにして、ジミニーメモが白紙になる事態を引き起こした。その後は機関にそむいてソラをもとにもどし、本体であるカイリに吸収されたはずだったが？



⬅XIII機関の拠点のひとつだった忘却の城——そのデータ世界で、ソラや王様の前に姿を見せる。

Key Point Character キーポイントキャラクター カイリ

ソラやリクと一緒に育った、ふたりにとって大切な少女。闇なき心を持つ「プリンセス」であるがゆえ闇の勢力に狙われ、その結果ナミネという存在が生まれた。現在はソラたちと一緒にデスティニーアイランドで平和な日々を送っている。



⬆最初の冒険でソラとリクは、それぞれ別の方法で、心をなくしたカイリを救おうとしていた。





ワガママで乱暴なトラブルメーカー　ピート

Pete

ディズニーキャッスルにいた王様の知り合い。王様をライバル視するあまり、さまざまな騒動を起こして投獄されたが、マレフィセントの手引きで脱走後、彼女の悪事に加担するようになった。データ世界を闇に染めることで、現実世界をも支配しようともくろむ。



⬅ソラの二度目の冒険のときと同じく、ソラや王様の邪魔をする。

世界の支配をたくらむ悪の女王　マレフィセント

Maleficent

闇の力を駆使してあらゆる世界を手に入れんとする邪悪な魔女。闇の勢力を率い、リクを手駒にするなどして、ソラや王様の前に幾度となく立ちはだかってきた。今回は、ピートを通じて知ったデータ世界を悪用し、世界という世界すべてを闇に塗りこめようとする。



➡データ世界をはじめ全世界を闇で覆うために、めざわりな王様やソラを排除しようとする。



ソラの行く手に現れる謎の存在　黒コートの人物

????

データ世界にて、ソラの行く先々に姿を見せる謎の人物。世界の平和をおびやかし、ソラが2度目の冒険のさいに退治した「XIII機関」を思わせる衣装に身を包んでいるが、はたしてその正体は……？

ここがポイント!『キングダム ハーツ Re:コーデッド』



本作は、iモードで配信された『キングダム ハーツ コーデッド』を大幅にパワーアップしたタイトルだ。たくさんの見どころのなかから、その一部を紹介しよう。



『キングダム ハーツII』の冒険後のエピソードが描かれる

『キングダム ハーツ Re:コーデッド』の物語は、ソラが『キングダム ハーツII』の旅を終えた直後からはじまる。ジミニーメモに発生したトラブルを解決するべく、メモに残っていた記録をもとに生成されたデータ世界を、データのソラが駆けめぐるのだ。今回の冒険では、過去のシリーズ作品で登場したワールドを舞台に、おなじみのディズニーキャラクターたちを交えて新たなエピソードが語られていく。そして恒例のシークレットムービーでは、新たな物語への予兆が……。





⬅⬇さまざまなワールドをめぐって、トラブルを引き起こしている原因である大量のバグを退治していこう。

ジミニーメモをデータ化した世界で データのソラがバグの排除に向かう



新システムによって爽快バトルがさらに進化

バトルでは、ボタンひとつで多彩な技をくり出せる簡単操作はそのままに、新たなシステムが取り入れられている。ソラの能力を強化できる3種類のマトリックスや、キーブレードごとに異なるクロックアビリティを駆使して戦おう。

⬇マトリックスと呼ばれるボードにチップをセットして、ソラを成長させていく。さらに、難易度や入手経験値なども調整できるのだ。



ソラの強さやゲームバランスを自由にカスタマイズ



➡攻撃をくり返してゲージをためると、武器に備わっているクロックアビリティが発動。



バラエティ豊かな形式で戦うボスステージ

各ワールドの探索の最後には、ボス敵と対決するステージが待っている。そこでは、通常のバトルのほか、横スクロールアクションや3Dシューティング、ターン制RPGといった特殊なルールで戦うこともあるのだ。一度クリアしたボスステージは何度でもやり直せるので、新記録を目指してみるのも楽しい。



⬅横から見た画面になり、右方向へ進んでいくステージ。穴に落ちないように、ジャンプを駆使していこう。



⬆ソラの背後から見る視点になり、道が画面の奥から手前にスクロールするステージ。弾を発射してエネミーを倒していくのだ。



➡一般的なRPGに似たバトルになるステージ。コマンドを入力し、敵味方が順番に行動する。

特殊なシステムでボスに挑む



すれちがい通信でアバターのやり取りができる

ほかのプレイヤーとのすれちがい通信では、自分の分身であるアバターや、「アバターシステムエリア」というダンジョンのフロアを交換できる。もらったフロアに挑戦して課題をこなせば、すれちがった相手のアバターが身につけているパーツを獲得可能。これをくり返してパーツを増やし、自分のアバターを着飾っていけるのだ。



⬅すれちがい通信をすると、スクラッチカードも手に入る。パネルをケズって目的の絵柄を見つけ出そう。



⬆最大で100フロアまで拡張されるアバターシステムエリア。ここで手に入れたチップは、本編でも活用できる。

着せ替えパーツは800種類以上!

⬅アバター用のパーツは、髪型、トップス、靴など、こまかくわかれている。なかには見覚えのあるデザインのパーツも。

キングダム ハーツ Re：コーデッド アルティマニア

CONTENTS もくじ



※本書では『キングダム ハーツ』シリーズの各作品を以下の略号で記しています

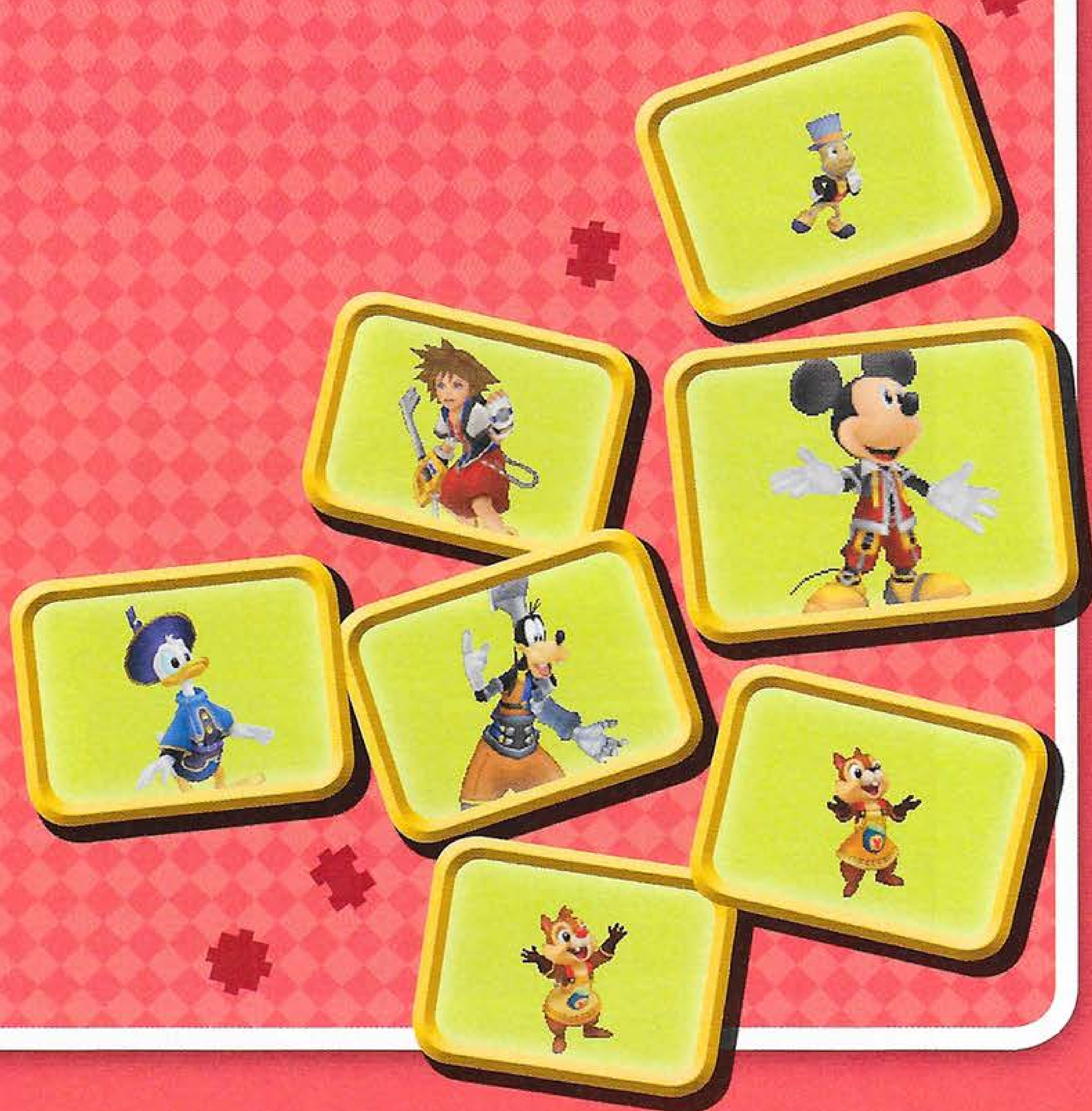
KH I	『キングダム ハーツ』
KH I FM	『キングダム ハーツ ファイナル ミックス』
KHCOM	『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』
KH II	『キングダム ハーツII』
KH II FM	『キングダム ハーツII ファイナル ミックス』
KH Re:COM	『キングダム ハーツ Re:チェイン オブ メモリーズ』
KH II FM+	『キングダム ハーツII ファイナル ミックス+』
KH Days	『キングダム ハーツ 358/2 Days』
KH コーデッド	『キングダム ハーツ コーデッド』
KH Re:コーデッド	『キングダム ハーツ Re:コーデッド』
KH BbS	『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』
『KH』シリーズ	『キングダム ハーツ』シリーズ

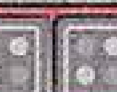
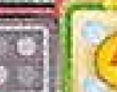
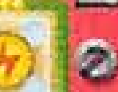
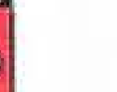
CHAPTER



ゲームシステム

GAME SYSTEM



ゲームシステム❶  1 



ゲームの基礎知識

用語ガイド ▶▶▶ フィールド

冒険の舞台となる場所のこと。ソラはフィールド上で、人々と話をしたり、敵と戦ったりして冒険を進めていくことになる。ちなみに、ひとつひとつの世界のことは「ワールド」と呼ぶ。



タイトルメニューの見かた

CHECK タイトルメニューで選べる項目の数は、セーブファイルの状態によって変わる。

▶ニューゲーム

物語の最初からプレイする。

選択可能な状況 いつでも

▶ロード

セーブファイルを選び、そのつづきからゲームをはじめる。なお、セーブファイルを選ぶときにYボタンを押すと、そのファイルの消去が可能。

選択可能な状況 セーブファイルがあるとき

上画面



下画面

▶アバターメニュー(→P.322)

セーブファイルを選び、そのデータを使って、アバターの着せ替え、すれちがい通信、アバターシステムエリアのプレイをする。

選択可能な状況 セーブファイルがあるとき

▶シアターモード

ムービーを鑑賞する(→P.370)。

選択可能な状況 エンディング後に記録したセーブファイルがあるとき



ゲームの進めかた

CHECK 大半のワールドでは、物語を進めていくなかで、システムエリアのデバッグ(バグの除去)が必要になる。

ワールド内を冒険する



⬅フィールド上を移動し、バトルをしたりイベントシーンを見たりする。

システムエリアをデバッグする



⬆システムエリア(→P.188)に入り、バグエネミーを倒すことで、ワールドに異変を起こしているバグを除去する。

ボス敵と戦う



⬅各ワールドのボスステージでは、ボス敵とのバトルになる。ワールドによっては、特殊なルールでの戦いに。

新たなワールドへ!



- イベントシーンは、STARTボタンでポーズをかけてから「スキップ」を選べばスキップ可能
- イベントムービーは、STARTボタンを2回押せばスキップ可能

セーブのやりかた

CHECK ゲームの進行状況は、セーブポイントでセーブ(記録)できる。

ソラがセーブポイントに触れているときは、画面左下の『たたかう』が『セーブメニュー』に変わる。その状態でAボタンを押すと、下の写真の「セーブメニュー」が開いてセーブができるのだ。なお、オリンポスコロシアムを訪れたあとは、セーブポイントの外見が変わり、セーブメニューで「ワールドセレクト」が選べるようになる(一部例外あり)。

オリンポスコロシアム訪問前



オリンポスコロシアム訪問後



セーブメニューの表示



▶セーブ
現在の状態をセーブする。セーブファイルは2個まで作成可能。

▶キャンプメニュー
キャンプメニューを開く(→P.20)。

▶ワールドセレクト
行ったことがあるワールドを、ふたたび訪れる(→P.15)。

▶タイトルへ戻る
セーブせずにタイトルメニューへもどる。



- セーブポイントに触れるとHPが全回復し、ステータス異常がすべて解除される
- バトル中は、セーブポイントが消えてしまう

フィールドでの画面の見かた

CHECK おもな情報は上画面に、補足的な情報は下画面に表示される。



▶ターゲットマーク
ソラが狙う相手を示すマーク(→P.37)。

▶ソラ

▶敵の名前とHPゲージ(→P.37)
HPゲージが表示されるのは、サポートアビリティ『ライブラ』を取得したあと。

▶手に入れたチップ
チップを手に入れたときに表示される。

▶クロックゲージとクロックレベル
クロックアビリティとフィニッシュコマンドに関わるゲージおよびクロックレベルの表示(→P.55)。

▶デッキコマンド
Xボタンで使えるコマンド(→P.45)。

▶ベースコマンド
Aボタンで使えるコマンド。ふだんは『たたかう』になっている。

▶ワールド名とエリア名

▶INFORMATION
行なうことの指示。特定の状況になると、この表示が一時的に上画面に移動する。

▶ナビマップ
現在いるエリアの見取り図。アイコンの意味は下の表のとおり。なお、システムエリアでは表示のされかたが少し変わる(→P.188)。

▶WEAPONボタン
ここにタッチすると、下画面の表示がクロックアビリティツリーに切りかわる(→P.54)。

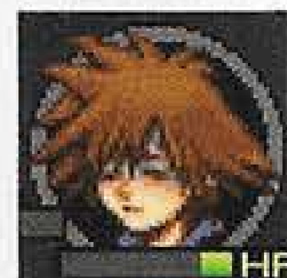
ナビマップ上のアイコンの意味

アイコン	意味
	ソラの位置と向き
	セーブポイント
	壊すとプライズボックスが出現することがあるブロック
	上記以外の壊せるブロック
	壊せないブロック
	グーフィー、ドナルド(→P.156)
	会話できる人、ショップ
	調べられる重要なもの
	ノーマル敵、アグラバーの岩(→P.148)など
	ボス敵
	隣のエリアへの出入口(通れるとき)
	隣のエリアへの出入口(通れないとき)
	バックドア(→P.189)。発見前は表示されない

※ブロックが縦に重なっている場合、■>■>■の順に優先して表示される

▶ソラの顔イラストとHPゲージ(→P.24)
ソラの顔イラストは、状況によって下記のように変化する。


…通常時


…HPが残り25%以下のとき


…ダメージを受けた瞬間



ワールドセレクト

CHECK 行ったことがあるワールドを、以下の3種類の方法で再訪問できる。

フリークエスト



クリアしたワールドの「その後」を訪問。ブロックはなくなっており、『ライブラ』のレベルが上がっていれば、新たなバックドアを発見できる場合も(→P.189)。また、特定の人から依頼を受け、頼まれたものを探す「クエスト」が行なえる。

エピソードリプレイ



クリアしたワールドの物語をもう一度やり直す。レアプライズブロックを探したり、特定のトロフィーの獲得に挑戦したりできる。なお、途中でほかのワールドのエピソードリプレイをはじめると、つづきから再開できなくなるので注意。

スコアアタック



そのワールドのボスステージのみをプレイする。ワールドスコアの成績を更新したり、ワールドクリアのボーナスアイテムを獲得したりするだけなら、途中の物語を省略できるぶん、エピソードリプレイを行なうよりも手っ取り早い。

ワールドセレクトの画面の見かたと操作方法

Xボタンを押すと操作する画面が切りかわる（下画面への切りかえはタッチでもできる）



▶ **物語が進行中のワールドの名前**

▶ **選択しているワールド**
十字ボタンの左右、Lボタン、Rボタンでワールドを選べる。

▶ **ワールドを訪れて行なうこと**
まだ見つけていないバックドア(※1)があるワールドでは、「フリークエスト」の右に「!」マークが表示される。

下画面を操作しているときに、LボタンやRボタンを押すか下画面の右上の数字にタッチすると切りかわる



▶ **ワールドレコード**
そのワールドでのプレイの記録。各項目の意味は下の表のとおり。

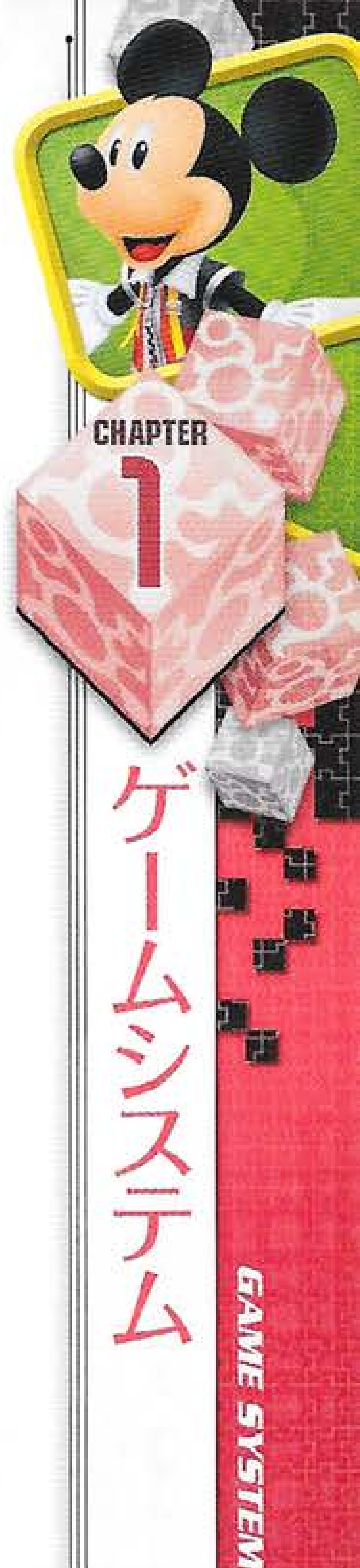
ワールドレコードの各項目の意味

項目名	表示の意味
レアプライズブロック	レアプライズブロックの総数と中身を入手した数
クエストクリア	クエストの総数とクリアした数
システムエリア	システムエリアの総数とクリアした数(※2)
手に入れたSP報酬	SP報酬のうち一度しかもらえないものの総数と、手に入れた数(※3)
最高クリア難易度	ワールドをクリアしたときのもっとも高い難易度
最低レベル／HP1クリア	ワールドをクリアしたときのもっとも低いレベルと、HP1でのクリアを達成したかどうか(達成していると王冠のマークが表示される)

※2……総数は「バックドアを発見ずみの数」になる
※3……総数は「バックドアを発見ずみのシステムエリアでもらえるものの数」になる

▶ **ワールドスコア**
難易度ごとの、過去の最高クリアランクや最高スコア、およびワールドクリアで手に入るボーナスアイテムのリストが見られる(入手したボーナスアイテムには王冠のマークがつき、明るい文字で表示される)。オリンポスコロシアムでは「レイヤー5スコア」「レイヤー15スコア」「レイヤー30スコア」の3つに、ホロウバスティオン後編では「ワールドスコアA」「ワールドスコアB」のふたつにわかれている。

※1……『ライブラ』の現在のレベルで発見できるものにかぎる



移動の方法



用語ガイド ▶▶▶ エリア

フィールドのひと区切りの範囲のこと。各エリアの出入口を通過すると、隣のエリアへと移動できる。なお、現在いるエリアの名前は、ナビマップやキャンプメニューの右上に表示される。

通常の移動方法



CHECK 移動の基本は、走ったりジャンプしたりすること。

走る



もっとも基本的な移動方法。地上で十字ボタンを押すと、押したボタンの方向へ走って移動する。

ハシゴをのぼり下りする



ハシゴに近づくとソラがハシゴをつかむ。その状態で十字ボタンの上下を押すとハシゴをのぼり下りする。

ジャンプ



地上でBボタンを押すとジャンプする。ボタンを長く押すほど、高くジャンプすることが可能。

ぶら下がる



ソラが足場のフチから近い空中にいて、その足場のほうを向いていると、フチをつかんでぶら下がる。

足場に飛び乗る



ぶら下がっている状態で十字ボタンの上を押すと、ぶら下がっていた足場の上に飛び乗れる。

降りる



ぶら下がっている状態で十字ボタンの下かBボタンを押すと、手を放して下に降りる。

ジャンプしたときの結果

対象物の高さ	結果
ブロック1個ぶん	直接上に乗れる
ブロック2個ぶん	ぶら下がれる
ブロック3個ぶん以上	届かない

オートジャンプ



⬅コンフィグの「オートジャンプ」の設定を「オン」にしていると、「足場のないところへ踏み出したとき」や「飛び乗れるかぶら下がれる高さの障害物に向かって、約0.2秒間走りつづけたとき」に、自動的にジャンプする。



- サポートアビリティ『ハイジャンプ』を得ていると、ジャンプの高さがブロック1個ぶんアップする
- サポートアビリティ『ムーヴヘイスト』を得ていると、走るスピードがアップする（『ムーヴヘイスト』のレベルが1なら1.11倍、2なら1.44倍）

移動中に調べられるものがある

フィールド上で、会話できる人や調べられるものに近づくと、ソラの頭上に「！」マークが表示される。基本的には、それと同時に緑色のターゲットマークが表示されて、『たたかう』コマンドが『しらべる』や『はなす』に変化。その状態でAボタンを押すと、話したり調べたりできるのだ。「！」マークが出るだけでコマンドが変化しないときは、さらに近づくか、会話できる人や調べられるもののほうを向こう。

話したり調べたりできるときの表示



特殊な移動方法

CHECK 特定のサポートアビリティを得ていると、特殊なアクションで移動できる。

ドッジロール(→P.271)



地上で十字ボタンを押しながらYボタンを押すと、すばやく転がる。アビリティのレベルが上がると、スピードや移動距離などがアップ。

エアスライド(→P.271)



空中でBボタンを押すと、高速で水平に直進する。移動距離はあまり長くない。着地までに使える回数は、アビリティのレベルと同じ。

グライド(→P.272)



空中でYボタンを押すと滑空する。高度はだんだん下がるが、Yボタンを放さなければ着地しない。アビリティのレベルが上がるとスピードアップ。

カメラの操作方法

CHECK カメラを操作して画面に映る範囲を変えていくと、移動の操作がしやすくなる。

カメラの基本的な操作方法

操作の内容	できること
Rボタンを押しながら十字ボタンを押す	カメラを回転させる
下画面にナビマップが表示されているときに、下画面にタッチしてスライドする	カメラを回転させる
Rボタンを押す	カメラをソラの背後に移動させる(ソラの向いている方向を画面に映す)
SELECTボタンを押す	視点を引いて、広い範囲を画面に映す(下画面のナビマップも表示範囲が広くなる)



➡SELECTボタンを押すと、上下の画面に映る範囲が広くなる。視点をもとにもどすには、もう一度SELECTボタンを押すか、隣のエリアへ移動すればいい。

豆知識 ●キャンプメニューの「コンフィグ」では、カメラの回転方向などを設定できる(→P.22)

ゲームシステム③

ブロック

用語ガイド ▶▶▶ ブロック

ジミニーメモのデータを侵食しているバグの象徴。バグブロックとも言う。基本的には移動のさいの障害になるものだが、上に乗って足場にしたり、壊してプライズを手に入れたりもできる。

ブロックの種類と性質

CHECK 種類ごとに外見と性質が異なるが、一部の例外をのぞくと、以下の性質は共通している。

ブロックの基本的な性質

- 上に乗れる
- フチをつかんでぶら下がれる
- ソラの攻撃が当たる(※1)。壊せるかどうかはブロックの種類ごとに異なる
- 壊しても、ほかのエリアへ行ったりセーブファイルをロードしたりすると再出現する

※1……『マグネ』『メガフレア』など、一部の攻撃をのぞく



←宙に浮いているブロックや、一定の範囲を往復するブロックもある。

ブロックの種類ごとの性質

名前	特徴
ノーマルブロック	● 1回攻撃すると壊せる ● 壊すと、30%の確率でHPボール(回復量：2～6)かマニー(金額：2～5マニー)が出現する
ハードブロック	● 基本的な性質はノーマルブロックと同じ ● 3回攻撃すると壊せる
メタルブロック	● 攻撃しても壊せない(コンボの1段目のみ、弾き返されてソラがよろめく)
プライズブロック	● 1回攻撃すると壊せる ● 壊すと、HPボール、マニー、プライズボックス(→P.59)のいずれかが出現する。出現するものの決まりかたは、ワールドごとに異なる(→P.73～179) ● そのワールドを訪れてから壊すのが2回目以降の場合、HPボール(回復量：8～12)かマニー(金額：2～5マニー)が出現する
レアプライズブロック	● 3回攻撃すると壊せる ● 壊すと、プライズボックスが出現する。中身はブロックごとに固定 ● 壊したあと再出現するときは、プライズブロックに変化する(変化後のプライズブロックは、その時点では、まだ壊されたことがないと見なされる)

名前	特徴
バウンドブロック	● 攻撃しても壊せない(コンボの1段目のみ、弾き返されてソラがよろめく) ● 上に乗ると、通常のジャンプよりもブロック2個ぶん高くジャンプする(サポートアビリティ『ハイジャンプ』は、この高さに影響しない) ● ソラがブロックの横か下から触れると、弾き飛ばされてひるむ ● 敵は、上に乗ってもジャンプしない ● ソラ以外は、触れても弾き飛ばされない
ゴーストブロック	● 攻撃しても壊せない(コンボの1段目のみ、弾き返されてソラがよろめく) ● 一定時間ごとに、消えたり現れたりをくり返す(下の写真を参照) ● 消えているあいだは、ブロックの場所を通れるかわりに上に乗ったりぶら下がったりできない ● 消えているあいだにソラや敵などと重なると、重なった者がいなくなるまで現れない
スライドブロック	● 攻撃しても壊せないが、ソラが向いていた方向へすべらせて動かすことができる
ダメージブロック	● 1回攻撃すると壊せる ● ぶら下がれない ● ソラが触れると、最大HPの10%のダメージを受ける(ガード不能。なお、一度触れると、0.2秒経過するまでは同じブロックからダメージを受けない) ● ソラ以外は、触れてもダメージを受けない
ボムブロック	● 触れると3秒後に、攻撃すると即座に爆発する ● ほかのボムブロックの爆発に巻きこまれると爆発する ● ソラは、爆発に巻きこまれると最大HPの20%のダメージを受ける(ガードは可能) ● 敵(コアブロックとエリミネーター以外)は、爆発に巻きこまれると一撃で倒される ● コアブロックは、爆発に巻きこまれると最大HPの30%のダメージを受ける ● エリミネーターは、爆発に巻きこまれると最大HPの12.5%のダメージを受ける ● 壊せるブロックは、爆発に巻きこまれると壊れる(壊せないブロックは何も影響を受けない)
マグネブロック	● 攻撃しても壊せない(コンボの1段目のみ、弾き返されてソラがよろめく) ● ソラは、模様の明るい面の正面にいると、だんだんブロックに引き寄せられる(あいだに壁やほかのブロックをはさんでいると引き寄せられない) ● 模様の暗い面の正面にいても引き寄せられない ● ソラ以外は、模様の明るい面の正面にいても引き寄せられない
ペアブロック	● 基本的な性質はスライドブロックと同じ ● すべらせて対になるブロックにぶつけると、合体して外見が変わる(右の写真を参照) ● 合体後の性質はプライズブロックと同じ 合体後の外見
レアペアブロック	● 基本的な性質はペアブロックと同じ ● 合体後の基本的な性質はレアプライズブロックと同じ ● 壊したあと再出現するときはペアブロックに変化する ● 合体後の数が、ワールドレコードの「レアプライズブロック」の数に含まれる 合体後の外見



←ゴーストブロックは、消えているときでもフチの部分だけは見えているので、ブロックのある場所はわかる。



➡動かせるブロックが部屋のカドに行ってしまっても、壁以外の方向を向いて攻撃を当てれば、壁から離せる。

豆知識
● 特定の場所では、宙に浮いているブロックにソラが一瞬でも乗ると、約3秒後にそのブロックが落下する
● システムエリアやアバターシステムエリアでは、プライズブロックやペアブロックを壊したときに出現するものが異なる(→P.202~214、335)

ゲームシステム④

キャンプメニュー

用語ガイド ▸▸▸ キャンプメニュー

探索やバトルの準備を整えるための画面。各種のマトリックスにチップをセットしてソラを強化したり(→P.25〜35)、コンフィグの設定によってプレイ環境を整えたりする(→P.22)のがおもな使い道。

キャンプメニューの見かた

CHECK キャンプメニューでできることは、物語が進むにつれて増えていく(右ページを参照)。

開く方法

バトル中やイベント中ではないときにSTARTボタンを押すか、セーブメニューやゲームオーバーの画面で「キャンプメニュー」を選ぶ

▸ **ワールド名とエリア名**

▸ **メニュー**
キャンプメニューでできること。各項目の詳細は右ページを参照。

▸ **ソラの外見**
ソラの歩く姿と、装備しているキーブレードの外見が表示される。

▸ **説明メッセージ**

▸ **操作画面アイコン**
表示する基本データ画面を切りかえるためのアイコン。詳細は右ページを参照。

▸ **ソラのステータス(→P.23)**

▸ **所持マニー**

▸ **プレイ時間**

▸ **説明メッセージ**

キャンプメニューでの基本的な操作方法

操作の内容	できること
十字ボタンを押す	カーソルを動かす。チップなどのリストが表示されているときは、十字ボタンの右を押すと下へのページ送り、左を押すと上へのページ送りが可能
Aボタンを押す	決定
BボタンかSTARTボタンを押す	キャンセル
Xボタンを押す	上画面と下画面のどちらを操作するかを切りかえる
スクロールバーにタッチしてスライドする(※1)	リストをスクロールさせる。スクロールバーの空白部分にタッチすることでもスクロールが可能

※1……スクロールバーが下画面に表示されているときのみ



メニューの各項目でできること

項目	できること	項目を選べる時期
ステータスマトリックス	ステータスチップをセットしてソラを強化したり、チートチューナーを操作してゲームのバランスを変更したりできる(→P.26～31)	めざめの園で3回目のバトルを終えたあと
コマンドマトリックス	使うデッキコマンドを選んだり、コマンドコンバートでコマンドを強化したりできる(→P.32、48)	めざめの園で3回目のバトルを終えたあと
デコレーションマトリックス	キーブレードやアクセサリを装備したり、使うフィニッシュコマンドを選んだりできる(→P.34)	めざめの園で3回目のバトルを終えたあと
コンフィグ	操作方法などの設定ができる(→P.22)	最初から
デバッグレポート	トロフィー、コレクション、あらすじ、エネミーレポート、キャラクター事典を閲覧できる(→P.376)	めざめの園で3回目のバトルを終えたあと
クエストリスト	クエスト(→P.15)のリストを確認できる	オリンポスコロシアムを訪れたあと
チュートリアル	一度見たチュートリアルを再確認できる	最初から

上下どちらかの画面に基本データ画面が表示される

キャンプメニューでは基本的に、上画面か下画面に「ステータス」「デッキコマンド」「アビリティ」「チート」「オーバークロック」のいずれかの画面が表示される。この5種類の画面を、本書では「基本データ画面」と呼ぶ。基本データ画面を操作しているときは、LボタンかRボタンを押すと、どの画面を表示するかを切りかえられるのだ。

基本データ画面の切りかわりかた



※基本データ画面が下画面に表示されているときは、「操作画面アイコン」(左ページ参照)にタッチすることでも切りかえられる

ボーナスコラム 新しい項目には「NEW」マークがつく

キャンプメニューでは、新しく手に入れたチップなどに「NEW」マークが表示される。このマークはカーソルを合わせると暗くなり、リストを閉じると、暗くなっていたマークが消えるのだ。「NEW」マークはショップなどでも表示されるが、暗くなったり消えたりする仕組みは、一部の例外をのぞけば共通している。



←同じ種類のチップについている「NEW」マークは、すべて一緒に暗くなる。

ゲームシステム
GAME SYSTEM
INDEX
ゲームの基礎知識
移動の方法
ブロック
キャンプメニュー
ステータス
マトリックス
バトル
デッキコマンド
コマンドコンバート
サポートアビリティ
オーバークロック
ステータス異常
プライズ
アドバイス



コンフィグの設定

CHECK 設定できる項目は、「カメラ設定」「デッキ設定」「その他設定」の3ページにわかれている。

操作方法

Lボタンや Rボタンでページを、十字ボタンの上下で項目を選択し、十字ボタンの左右かAボタンで設定を変更。BボタンかSTARTボタンでコンフィグの画面を閉じれば、設定が確定する

コンフィグの項目と設定できる内容

※赤い文字は、初期状態での設定を表す

	項目	この項目で設定できること	設定の内容	
カメラ設定	カメラ上下	カメラの上下方向の操作	ノーマル	Rボタンを押しながら十字ボタンを押した方向や、下画面にタッチ後スライドした方向が画面に映る
			リバース	映る方向が上記の逆になる
	カメラ左右	カメラの左右方向の操作	ノーマル	Rボタンを押しながら十字ボタンを押した方向や、下画面にタッチ後スライドした方向が画面に映る
			リバース	映る方向が上記の逆になる
	カメラスピード	カメラの動く速さ	ふつう	ふつうの速さで動く
			はやい	速く動く
			おそい	ゆっくり動く
	カメラフォロー	ソラが移動したときにカメラを自動的に動かすかどうか	オフ	自動的に動かさない
			オン	自動的に動かす
	カメラフィット操作	Rボタンで「カメラをソラの背後に移動させる操作」をしたときの反応のしかた	プレス	Rボタンを押した瞬間にカメラを動かす(短く押しても長く押しても同じ)
			リリース	Rボタンを短く押して放した場合のみ、ボタンを放した瞬間にカメラを動かす(長く押した場合はカメラを動かさない)
	カメラ固定角度フィット	Rボタンで「カメラをソラの背後に移動させる操作」をしたときのカメラの向きの決まりかた	オン	カメラが「ナビマップのマス目に対して45度単位で、ソラの向いている方向からもっとも近い角度」を向く
			オフ	カメラが「ソラの向いている方向」を向く
デッキ設定	操作タイプ	デッキコマンドを選んだり使ったりするときの操作方法(→P.45)	タイプA	Lボタンを押しながら、Xボタン、Bボタン、Aボタンを押す
			タイプB	Lボタンを押しながら、十字ボタンを押す
	コマンド選択	デッキコマンドを選ぶときのリストのスクロール方向(→P.45)	ノーマル	Lボタンを押しながらXボタンか十字ボタンの上を押すとリストが上に、Lボタンを押しながらBボタンか十字ボタンの下を押すとリストが下にスクロールする(押すボタンは操作タイプにより異なる)
			リバース	スクロールの方向が上記の逆になる
	デッキ送り	デッキコマンドを使ったあとのコマンドの選択状況(→P.46)	オート	ひとつ上の段のコマンドが選択される
			回復コマンドスキップ	ひとつ上の段のコマンドが選択されるが、『ケアル』や『ポーション』などはスキップされる
			マニュアル	使ったコマンドが選択されたままになる
その他設定	オートジャンプ	オートジャンプ(→P.16)を利用するかどうか	オン	利用する
			オフ	利用しない
	攻撃方向補正	攻撃時にターゲットマークの表示された相手を自動的に狙うかどうか	オート	つねに狙う
			マニュアル	十字ボタンを押しながら攻撃したときは狙わない
	クロックアビリティツリー	下画面の表示が自動的にクロックアビリティツリーに切りかわるタイミング	オーバークロック	クロックレベルが上がったときなど(→P.54)
			マニュアル	自動的に切りかわらないようにする
			オート	バトルがはじまったとき
	ショートカット	ショートカットコマンドの操作をしたとき、そのコマンドを使うか選択するだけにするか(→P.46)	使用	使う
			選択	選択するだけ
	3Dシューティング	3Dシューティングのボスステージ(→P.104)で、十字ボタンの上でもジャンプできるようにするかどうか	✚ジャンプ/オン	ジャンプできるようにする
			✚ジャンプ/オフ	ジャンプできないようにする

ゲームシステム5

ステータス

用語ガイド ▶▶▶ ステータス

基本データ画面の「ステータス」で確認できるソラの強さ(→P.20)。なかでも、体力を表すHP、与えるダメージ量を増やす攻撃力と魔法力、受けるダメージ量を減らす防御力は、バトル能力に直結している。

ステータスの意味

CHECK ステータスには、下の表の7種類がある。

各ステータスの役割

名前	役割
LV(レベル)	総合的な強さ。ステータスマトリックスに🅻レベルアップチップをセットすることで上がる(→P.24)
HP(ヒットポイント)	ソラの体力。ゼロになるとゲームオーバー(→P.44)。「/」の左が残りHP、右が最大HPを表す
攻撃力	物理攻撃で与えるダメージ量に影響する値
魔法力	魔法攻撃で与えるダメージ量に影響する値
防御力	受けるダメージ量に影響する値
ラック	運の良さ。ソラの攻撃がクリティカルヒットする確率(→P.41)、敵にステータス異常を発生させる確率(→P.57)、倒した敵がプライズボックスを落とす確率(→P.59)に影響する
経験値	ソラのバトル経験。敵を倒すと獲得でき、規定の量までたまるたびに🅻レベルアップチップが手に入る
次のレベルまで	つぎに🅻レベルアップチップを手に入れるのに必要な経験値の量

ステータスの上げかた

CHECK 基本的には、レベルを上げるかステータスチップをセットすると、ステータスが上がる。

ステータスを上げる方法

方法	上がるステータスの種類と上昇量
ソラのレベルを上げる(🅻レベルアップチップをセットする)	🅻レベルアップチップ1個につき、レベルが1上がる(※1)。レベルが1上がるごとに、HP+2、攻撃力+1、魔法力+1、防御力+1
ステータスチップをセットする	チップごとに決まった種類のステータスが、決まった量だけアップ(※1)
アバターのハッピー度を80以上にする(→P.327)	ラックが2倍になる

※1……デュアルプロセッサの影響を受けているチップは、上昇量が2倍になる(→P.28)

ステータスの初期値と上限

名前	初期値	上限
レベル	1	99
最大HP	60	400
攻撃力	30	200
魔法力	30	200
防御力	30	200
ラック	0	28

⬅上限に達しているステータスは黄色の数字で、ハッピー度によって上がっているラックは緑色(上限の28になっている場合は黄色)の数字で表示される。

豆知識 ●アビリティのなかには、特定のステータスを一時的に上げる効果を持つものがある(→P.273~274)。それらの効果では、上記の上限を超えることが可能

レベルの上げかた

CHECK レベルは、経験値をためるだけでは上がらない。

1 経験値を入手



⬆敵を倒して経験値を入手。手に入る経験値の量は、敵のレベルと、敵の種類ごとの補正で決まる。

2 レベルアップチップを入手



⬆経験値が規定の量までたまると、レベルアップチップが手に入る。手に入る数は、最大49個まで。

3 レベルアップチップをセット



⬆ステータスマトリックス（右ページ参照）にレベルアップチップをセットすると、レベルが上がる。

経験値の入手量を増減させる方法

方法	入手量の変化
クロックアビリティ『EXPアップ』を発動させる	1.5倍になる
CPチートでCPの入手量を増やす（→P.31）	2分の1～8分の1になる

レベルアップチップのセットに関する注意点

- 通常は、レベルアップチップ1個につきレベルが1上がるが、デュアルプロセッサ（→P.28）の影響を受けると2上がる
- セットしたレベルアップチップをほかのチップに置きかえると、そのぶんレベルが下がる

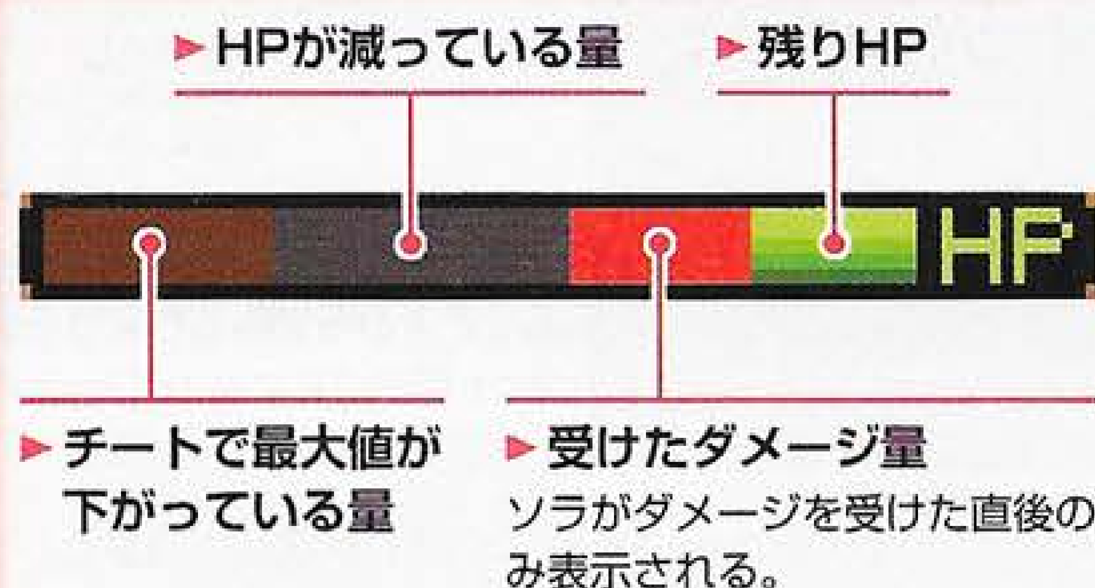
レベルアップチップが手に入る経験値の量（累計）

個数	必要な経験値	個数	必要な経験値	個数	必要な経験値	個数	必要な経験値
1個目	88	14個目	86501	27個目	454988	40個目	3369099
2個目	230	15個目	105870	28個目	512566	41個目	3908778
3個目	1214	16個目	125906	29個目	578762	42個目	4499702
4個目	2777	17個目	146609	30個目	653576	43個目	5141871
5個目	5007	18個目	167979	31個目	737009	44個目	5835285
6個目	7904	19個目	190015	32個目	857304	45個目	6579944
7個目	11468	20個目	212718	33個目	1014087	46個目	7375848
8個目	15699	21個目	236088	34個目	1207358	47個目	8222997
9個目	20597	22個目	262997	35個目	1439473	48個目	9121391
10個目	26162	23個目	293446	36個目	1722864	49個目	10071031
11個目	32394	24個目	327434	37個目	2057532		
12個目	49763	25個目	364961	38個目	2443476		
13個目	67799	26個目	406028	39個目	2880665		

HPとHPゲージ

CHECK ソラの最大HPと残りHPは、フィールド上ではHPゲージで表される。

HPゲージの見かた



HPゲージの長さ（下記は一例）

HPゲージは、最大HPが高いほど長くなる。ただし、長さが最大HPに比例するわけではない。

最大HP 60

最大HP 200

最大HP 400



ゲームシステム6

マトリックス

用語ガイド ▸▸▸ マトリックス

チップをセットするためのコンピュータの基板のようなもの。ステータスマトリックス、コマンドマトリックス、デコレーションマトリックスの3種類があり、役割やセットできるチップがそれぞれ異なる。

マトリックスの種類

CHECK 3種類のマトリックスは、いずれもキャンプメニューで利用することができる(→P.20)。

ステータスマトリックス

詳細は→P.26〜31

セットできるチップ ステータスチップ

ソラのステータスを上げるのが最大の役割。そのほか、ボーナスブースターによるサポートアビリティの取得(→P.29)、チートチューナーによるゲームバランスの変更(→P.30)などができる。

コマンドマトリックス

詳細は→P.32

チェイスサンダー
サンダガ lv8
チェイスパルサー lv10
スロウ lv5
ケアル 39
ケアルラ lv3

セットできるチップ 各種のコマンドチップ

ソラが使うデッキコマンド(技や魔法など)を選んだり、コマンドコンバート(コマンドの合成／→P.48)を行なったりできる。

デコレーションマトリックス

詳細は→P.34

KEYBLADE
過ぎ去りし思い出・空
ホーリー
ACCESSORY
アーマーバングル
カウンターリング
ハーフムーンブレス
ナビゲートコンパス

セットできるチップ デコレーションチップ(キーブレードチップ、フィニッシュコマンドチップ、アクセサリチップ)

バトルで使うキーブレードとアクセサリ、フィニッシュコマンドを決められる。キーブレードを変えるとクロックアビリティが、アクセサリを変えるとサポートアビリティが変化。

豆知識 ●3種類のマトリックスの画面は、LボタンかRボタンを押すと切りかえられる。下画面の右上に表示されているアイコンにタッチすることでも切りかえが可能



ステータスマトリックス

CHECK 「マトリックスボード」と呼ばれる板にチップをセットしたり、各パーツを操作したりして利用する。

マトリックスボードの概観とパーツの意味

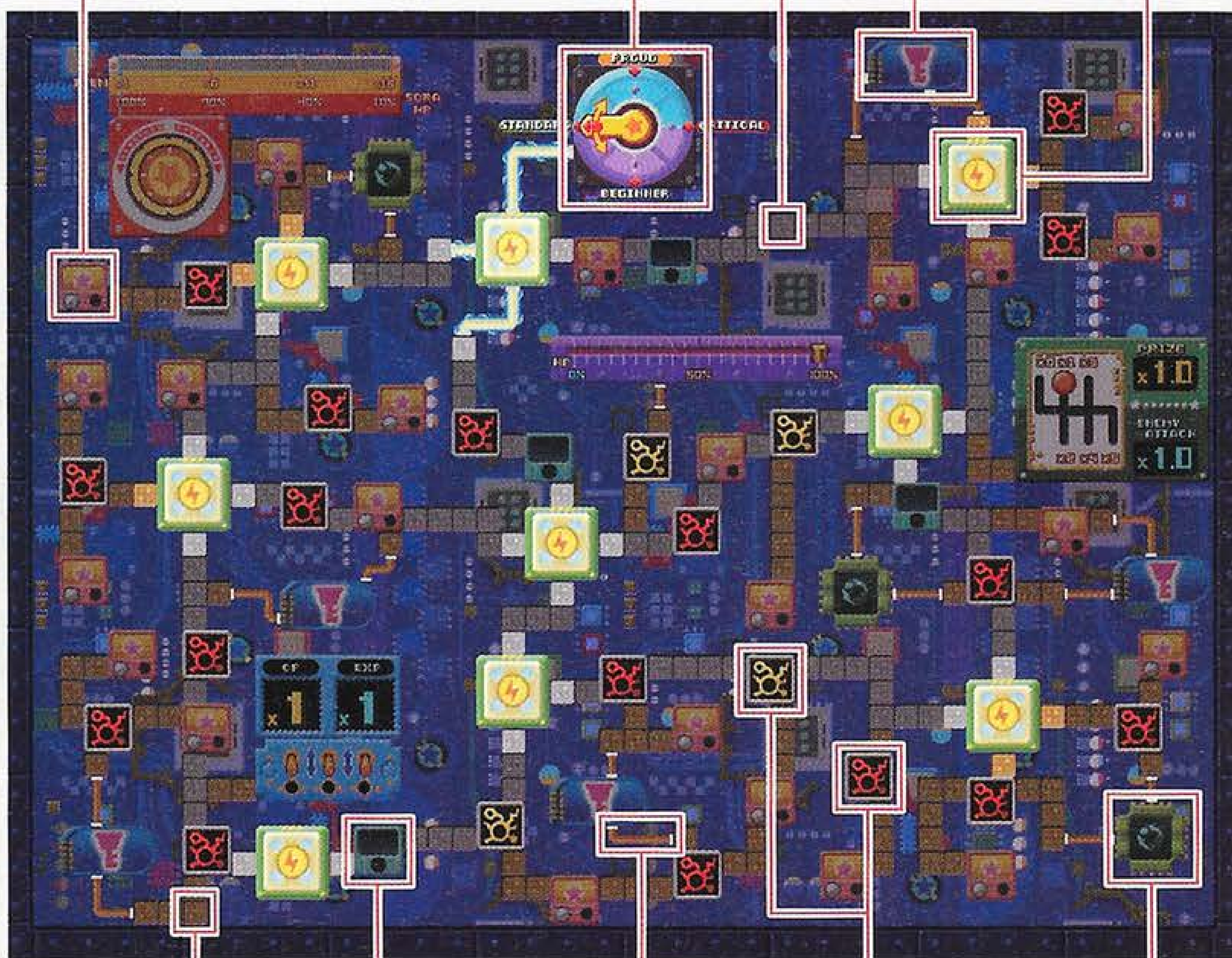
▶ボーナスブースター(サポートアビリティ)
起動すると、サポートアビリティを取得できる。取得後にONとOFFの切りかえも可能(→P.29)。取得できるアビリティの種類は、起動するまで表示されない。

▶スロット(灰色)
チップをセットするためのマス。デュアルプロセッサの影響を受ける(→P.28)。

▶ボーナスブースター(コマンド)
起動すると、コマンドスロットが1個増える(→P.32)。

▶チートチューナー
起動すると、そのチューナーに対応したチートが可能になる(→P.30〜31)。外見はチューナーごとにさまざま。

▶CPU
チップをセットしていく起点となる場所(→P.28)。



▶スロット(茶色)
チップをセットするためのマス。デュアルプロセッサの影響を受けない(→P.28)。

▶ワイヤ
つながった先にエネルギーを供給するパーツ(→P.29)。

▶ボーナスブースター(アクセサリ)
起動すると、アクセサリスロットが1個増える(→P.34)。

▶ボーナスブースター(ライブラ)
起動すると、サポートアビリティ『ライブラ』を取得できる。

▶バグチップ
邪魔なチップ。「R(赤)」と「Y(黄)」の2種類があり、対応するデバッグコードで破壊できる(→P.29)。

※詳細な全体図は巻末の折りこみポスターを参照


豆知識
●Yボタンを押したまま十字ボタンを押すか、マトリックスボードの背景にタッチしてスライドすると、表示する位置をスクロールできる

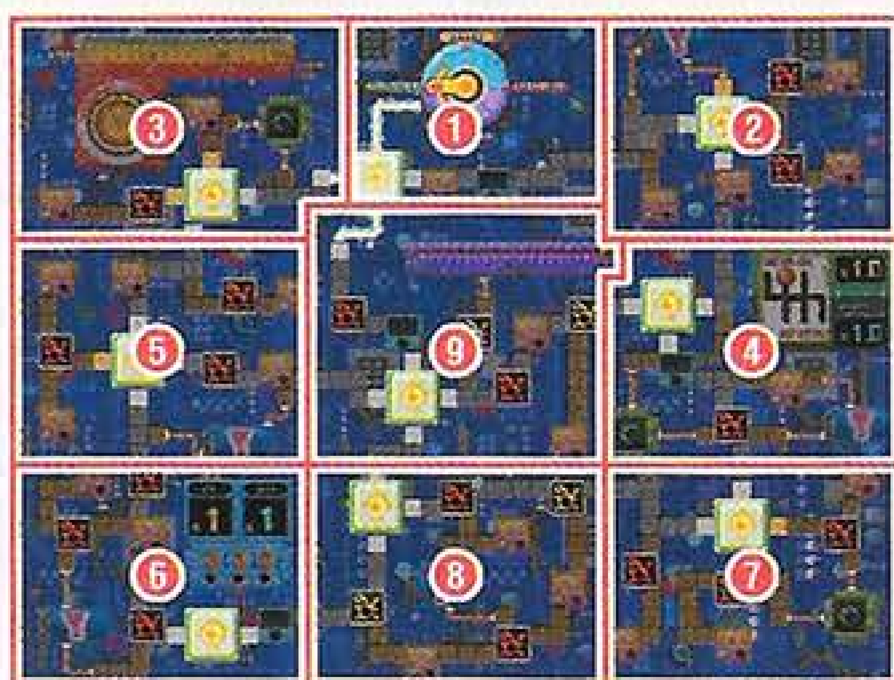
マトリックスボードは物語を進めると開放されていく

マトリックスボードはおおまかに、下の図のような9つのエリアに区切られている。最初は図の❶のエリアしか利用できないが、物語を進めて新たなワールドを訪れるたびにエリアが開放され、利用できる部分が増えていくのだ。エンディング後までゲームを進めれば、すべてのエリアが利用可能になる。



⬅エリアが開放されると、いままで何もなかった場所にパーツが出現する。

エリアのおおまかな区切りと開放されるタイミング



開放されるタイミング

❶最初から開放されている
❷トラヴァースタウン開始後に開放される
❸ワンダーランド開始後に開放される
❹オリンポスコロシアム開始後に開放される
❺アグラバー開始後に開放される
❻ホロウバスティオン前編開始後に開放される
❼ホロウバスティオン後編開始後に開放される
❽忘却の城開始後に開放される
❾エンディング後に開放される

※詳細な区切りは巻末の折りこみポスターを参照

マトリックスボード上の各エリア内にあるパーツ

※「エリア」は上の図と対応している　※「エリア内にあるパーツ」の数字は、パーツがその数だけあることを表す

エリア	エリア内にあるパーツ									
	CPU	スロット(灰色)	スロット(茶色)	バグチップ：R	バグチップ：Y	ボーナスブースター				チートチューナー
						サポートアビリティ	ライブラ	コマンド	アクセサリ	
❶	1	8	0	0	0	ドッジロール	1	0	0	難易度チート
❷	1	10	10	2	0	リフレクトガード、ハイジャンプ、エアリカバリー、コンボプラス	0	1	0	—
❸	1	7	9	1	0	エアスライド、エアコンボプラス	0	0	1	ドロップチート
❹	1	12	11	1	0	ムーヴヘイスト	1	1	1	プライズチート
❺	1	14	12	3	0	エアリベンジ、コンボプラス、エアコンボプラス、リーフベール、コンボマスター	0	1	0	—
❻	1	7	13	3	0	エアスライド、ムーヴヘイスト	1	1	0	CPチート
❼	1	10	20	3	0	ドッジロール、エアスライド、フィニッシュプラス	0	0	1	—
❽	1	13	17	2	2	コンボプラス、エアコンボプラス、フィニッシュプラス	0	1	0	—
❾	1	19	8	2	2	グライド、グライド	1	0	0	HPチート
合計数	9	100	100	17	4	23	4	5	3	5

マトリックスボードの全体マップ

CHECK マトリックスボードの状況は全体マップで確認できる。

ステータスマトリックスを操作しているときにSELECTボタンを押すと、マトリックスボードの全体マップが表示される。全体マップ上の赤いワクは十字ボタンかタッチやスライドで移動させることができ、そのあとでAボタンを押すと、マトリックスボード上でワクと対応した位置を表示させられるのだ。



⬅現在地から遠い場所を表示させたいときは、全体マップを利用するといい。



ステータスチップのセット

CHECK チップはスロットにセットしていく。ただし、セット可能なスロットは下の図のものにかぎられる。

操作方法

十字ボタンでスロットを選んでAボタンで決定(またはスロットにタッチする)。そのあと、セットするチップをチップメニュー(→P.35)から選ぶ

チップをセットできるスロット

※図は一例

CPUの隣



CPUとワイヤでつながったスロット



チップがセットされているスロットの隣



チップがセットされているスロットとワイヤでつながったスロット



チップがセットされているスロット



起動したボーナスブースターの隣

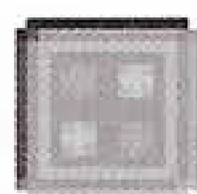
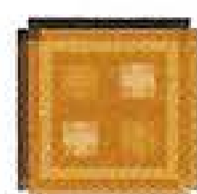




- チップをセットできるスロットは明るく、セットできないスロットは暗く表示される
- マトリックスボードの開放によって新たに出現したCPUも、チップをはめていくスタート地点にできる
- 一度でもチップをセットしたスロットは、空いている状態にもどせない

デュアルプロセッサでチップの効果が2倍に

ふたつのCPUをチップでつなぐと、CPU同士を最短距離で結ぶ区間が「デュアルプロセッサ」になる。デュアルプロセッサになった区間では、チップの効果が2倍になるのだ。スロットがデュアルプロセッサの影響を受けるかどうかは、空いているときの色でわかるので、チップをセットするときの参考にしよう。

デュアルプロセッサの影響を受ける	デュアルプロセッサの影響を受けない
	

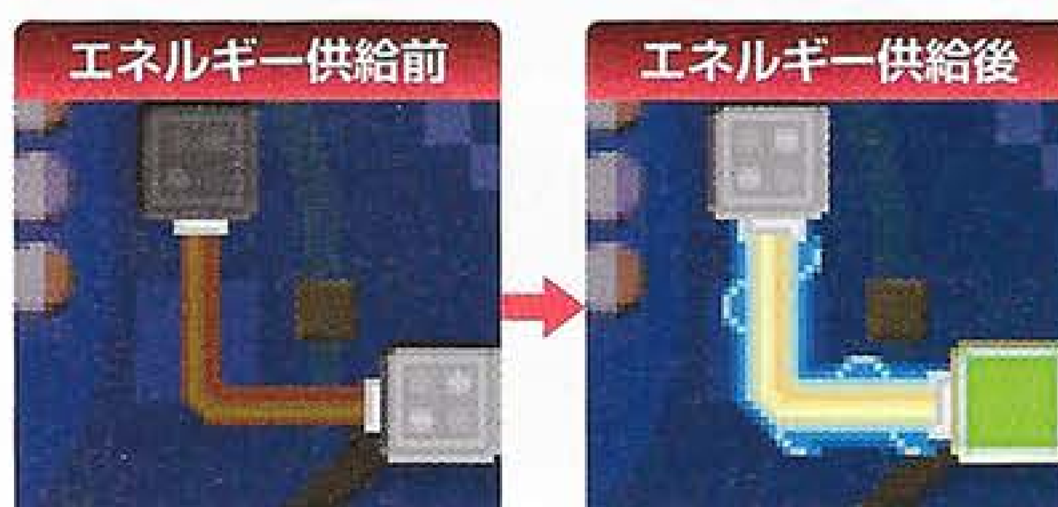


- デュアルプロセッサになった区間では、その影響を受けているチップが順番に光る



チップをセットしてワイヤにエネルギーを供給

ワイヤの根元のスロットにチップをセットすると、ワイヤにエネルギーが供給される。ワイヤにエネルギーを供給することで、その先につながっているスロットにチップをセット可能にしたり、ボーナスブースターやチートチューナーを起動したりできるのだ。



豆知識 ●CPUとつながっているワイヤには、最初からエネルギーが供給されている

ボーナスブースターはチップをセットしてCPUとつなぐと起動できる

ボーナスブースターを起動する方法

ボーナスブースターの配置	起動する方法
スロットとつながっている	隣のスロットにチップをセットする
1本のワイヤとつながっている	ワイヤにエネルギーを供給する
2本のワイヤとつながっている	両方のワイヤにエネルギーを供給する

ボーナスブースター(サポートアビリティ)のONとOFF

ボーナスブースター(サポートアビリティ)は、起動後にONとOFFを切りかえて、アビリティを利用するかどうかを自由に決められる。



カーソルを合わせてAボタン(またはタッチ)

豆知識 ●ボーナスブースター(ライブラ)も、起動するとサポートアビリティを取得できるが、ボーナスブースター(サポートアビリティ)とちがってOFFにできない

バグチップはデバッグコードで破壊できる

バグチップは、ステータスマトリックスを利用するうえで邪魔になるチップ。バグチップの下にはワイヤがあるが、バグチップが重なったままではエネルギーを供給できないのだ。バグチップには下記のふたつの種類があり、種類に対応したデバッグコードを使えば破壊できる(右の写真を参照)。ただし、使ったデバッグコードはなくなってしまう。

バグチップ:R

模様が赤色のバグチップ。デバッグコード:Rで破壊できる

バグチップ:Y

模様が黄色のバグチップ。デバッグコード:Yで破壊できる



←バグチップにカーソルを合わせてAボタンを押すかタッチで、持っているデバッグコードを使える。



←バグチップを破壊すると、その下にあったワイヤが見えるようになり、エネルギーが供給可能に。

豆知識
●バグチップは、隣までチップをつなげなくても破壊できる
●ふたつのCPUのあいだにバグチップがある場合、そのバグチップを破壊しないとデュアルプロセッサにならない



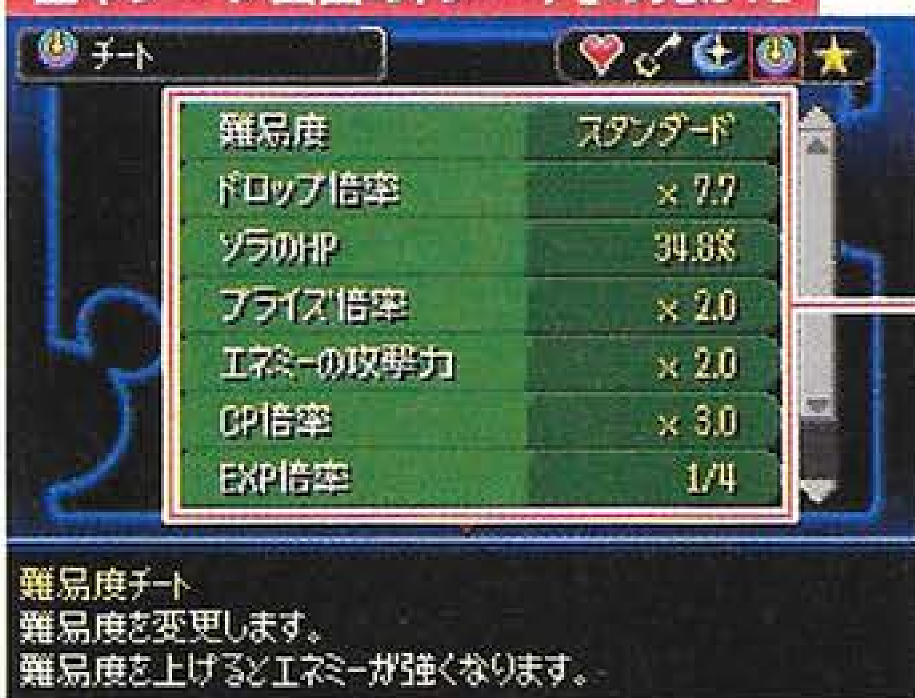
チート

CHECK チートチューナーを使えば、チート(ゲームバランスの変更)ができる。

チートの特徴

- 難易度チート、ドロップチート、プライズチート、CPチート、HPチートの5種類がある
- チートが可能になるのは、対応するチューナーを起動させたあと。起動の方法はボーナスブースターと同じ(→P.29)
- チューナーの操作中、上画面は基本データ画面の「チート」になる(下の写真を参照)

基本データ画面の「チート」の見かた



▶ チートの状態

チートで調整したゲームバランスの状態を確認できる。各項目とチートの種類の対応は下の表のとおり。なお、この画面が下画面に表示されている場合は、リストの部分にタッチしてスライドするとスクロールが可能。

各項目を調整できるチートの種類

※↑……初期値より上げられる、↓……初期値より下げられる

名前 ＼ どのチートで変更できるか	難易度チート	ドロップチート	プライズチート	CPチート	HPチート
難易度	↑↓				
ドロップ倍率		↑			
ソラのHP		↓			↓
プライズ倍率			↑↓		
エネミーの攻撃力			↑↓		
CP倍率				↑	
EXP倍率				↓	
エネミーのHP					↓

すべてのチートチューナーに共通する操作方法

すること	ボタンでの操作	タッチでの操作
操作をはじめる	チートチューナーにカーソルを合わせてAボタンを押す	チートチューナーにタッチする
操作の結果を確定させる	操作後にAボタンを押す	チートチューナー以外の場所にタッチする
操作をキャンセルする	操作中にBボタンを押す	—
操作をキャンセルして、ほかのチートチューナーの操作をはじめる	操作中にLボタンかRボタンを押す	—
ほかのチートチューナーにカーソルを合わせる	チートチューナーを操作していないときに、チートチューナーにカーソルを合わせてYボタンを押す	—

各チートチューナーの特徴

難易度チート

開放時期 最初から開放されている



ゲームの難易度を「ビギナー」「スタンダード」「プラウド」「クリティカル」の4段階で変更できる。難易度によって変わるのは右記の点。なお、難易度を変えるとトロフィーの入手条件を満たせなくなるときなどには、チューナーを操作する前に警告のメッセージが表示される。

難易度によって変わること

- ソラが受けるダメージ量(→P.42)
- 敵の攻撃の激しさ(→P.317)
- 敵が落とすプライズボックス(→P.59)の中身
- 敵の攻撃によるステータス異常の発生確率(→P.281)
- ワールドクリア時のボーナスアイテム
- 特定のトロフィーの入手条件を満たせるかどうか(→P.377)

操作方法

十字ボタンを押すかチートチューナーにタッチしてスライドし、針をまわす(針の指している方向に書かれた難易度になる)



ドロップチート

開放時期 ワンダーランド開始後に開放される



敵がプライズボックス(→P.59)を落とす確率を上げられる。ただし、確率を上げると、ソラの最大HPが下がってしまう。このチートによって変動する範囲は、ドロップ倍率が×1.0〜16.0、ソラのHPが10.0%〜100.0%。

ドロップチートによる変動の目安

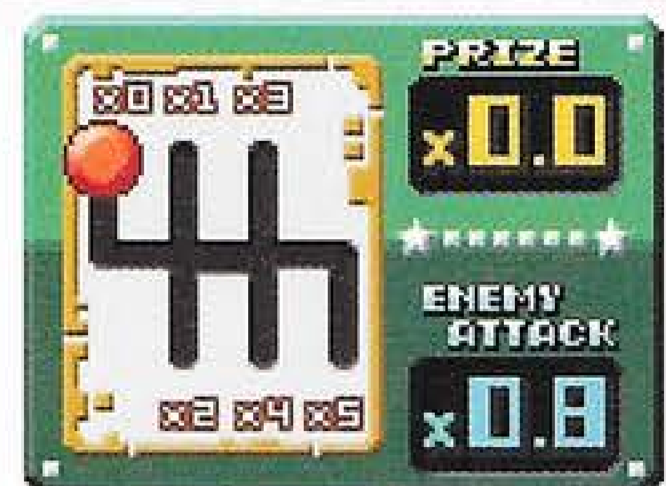
ドロップ倍率	ソラのHP	ドロップ倍率	ソラのHP
×1.0	100.0%	×8.0	58.0%
×2.0	94.0%	×10.0	46.0%
×5.0	76.0%	×16.0	10.0%

操作方法

十字ボタンを押すかダイヤルの部分にタッチしてまわすようにスライドし、針を動かす

プライズチート

開放時期 オリンポスコロシアム開始後に開放される



出現するプライズ(→P.59)の量を増減させることができる。プライズの量を増やすと、敵の攻撃で受けるダメージ量が増えてしまうが、逆に、プライズの量を減らして、敵の攻撃で受けるダメージ量を減らすことも可能。なお、このチートの効果を受けるプライズは、HPボール、マニー、タイムボールのみ。

プライズチートによる変動の範囲

プライズ倍率	エネミーの攻撃力	プライズ倍率	エネミーの攻撃力
×0.0	×0.8	×3.0	×3.0
×1.0	×1.0	×4.0	×4.0
×2.0	×2.0	×5.0	×5.0

操作方法

十字ボタンを押すかレバーにタッチしてスライドし、ミゾに沿ってレバーを動かす

CPチート

開放時期 ホロウバスティオン前編開始後に開放される



敵を倒したときに手に入るCP(→P.49)の量を増やせる。ただし、CPの量を増やすと、手に入る経験値の量が減ってしまう。チューナーには上下に動く3つのスイッチがあり、それらを動かしてCP倍率とEXP倍率を変化させる。

スイッチの状態ごとのCP倍率とEXP倍率

スイッチの状態		CP倍率	EXP倍率
上	下		
0個	3個	×1.0	×1
1個	2個	×2.0	1/2
2個	1個	×3.0	1/4
3個	0個	×4.0	1/8

操作方法

十字ボタンの左右でスイッチを選び、上下でスイッチを動かす。または、スイッチにタッチする(タッチするたびに上下が切りかわる)。スイッチを上に動かすとCP倍率が上がってEXP倍率が下がる。下に動かすとその逆

HPチート

開放時期 エンディング後に開放される



ソラとノーマル敵の最大HPを下げる。変動の範囲はともに0.0%〜100.0%。倍率を0.0%にすると、ソラもエネミーも最大HPが1になる。ちなみに、ソラの最大HPへの倍率は、ドロップチートによるものと掛け合わされるので注意。

操作方法

十字ボタンを押すかスライダーにタッチしてスライドし、スライダーを動かす(目的の倍率の位置にタッチでもOK)



コマンドマトリックス

CHECK バトルでは、コマンドマトリックスにセットしたデッキコマンド(各種のコマンドチップ)が使える。

コマンドマトリックスは、デッキコマンドをセットしたり、コマンドコンバート(コマンドの合成)を行なったりするためのもの。このページでは、おもにコマンドのセットのしかたを説明していく。コマンドコンバートのやりかたについては、P.48を見てほしい。

コマンドマトリックスの画面の見かた

▶ **コマンドスロット**
コマンドをセットするためのスロット。1個のスロットは、ふたつの青いスロットと、ひとつの赤いスロットで構成されている。利用できるコマンドスロットの数は、初期状態では3個だが、ステータスマトリックスでボーナスブースター(コマンド)を起動するたびに1個ずつ増えていく(最大で8個になる)。

▶ **スロット番号**

COMMAND MATRIX
ファイアブラスト LV10 100
エアロ
エアロブラスト LV12
MEMORY
Ⓧ:操作画面切り替え Ⓨ:チップを外す
ⓁⓇ:カテゴリ切り替え

▶ **青いスロット(上)**
使用するコマンドをセットするためのスロット。

▶ **青いスロット(下)**
「青いスロット(上)にセットしたコマンドを強化するコマンド」をセットするためのスロット。青いスロット(上)にアタックコマンドかマジックコマンドをセットしているときのみ、このスロットにもコマンドをセット可能になる。なお、アイテムコマンドはセットできない。

▶ **赤いスロット**
(テストコンバートの結果/→P.48)
青いスロットの上下両方にコマンドをセットした場合、実際にソラが使えるのは、ここに表示されているコマンドになる。このスロットに直接コマンドをセットすることはできない。

▶ **MEMORY**
セットしているコマンドの消費メモリの合計(下記参照)。

※コマンドマトリックスを開いた直後は、上画面に基本データ画面の「デッキコマンド」が表示される(右ページ参照)。

豆知識
- カーソルを合わせているスロットにタッチしてスライドすると、画面をスクロールできる
- 青いスロット(上)にカーソルを合わせてYボタンを押すと、青いスロットの上下両方にセットしているコマンドをまとめてはずせる
- 青いスロット(下)にカーソルを合わせてYボタンを押すと、青いスロット(下)にセットしているコマンドだけをはずせる

セットできるコマンドは消費メモリが合計100%になるまで

各コマンドには、「消費メモリ」という値が設定されている。コマンドマトリックスにセットするコマンドは、消費メモリの合計を100%以内にする必要があるのだ(100%を超えていると、コマンドマトリックスの画面から抜けられない)。なお、スロットへのセットのしかたによって、どのコマンドの消費メモリが使われるかが下の表のように変わる。



⬅コマンドをたくさんセットするときは、消費メモリに注意しよう。

コマンドのセット状況ごとの消費メモリの使われかた

コマンドのセット状況	使われる消費メモリ
青いスロット(上)にだけセットしている	そのコマンドの消費メモリ
青いスロットの上下両方にセットしている	赤いスロットに表示されたコマンドの消費メモリ(青いスロットにセットしたコマンドの消費メモリは、上下とも無関係になる)



基本データ画面の「デッキコマンド」

CHECK この画面では、コマンドの並べかえと、ショートカット(→P.46)の設定ができる。

基本データ画面の「デッキコマンド」の見かた

▶ **スロット番号**

コマンドマトリックスのスロット番号に対応した番号(左ページを参照)。ショートカットに設定されているものは、黄色いワクで表示される。

▶ **セットしているコマンド**



▶ **説明メッセージ**

ショートカットの設定のしかた



⬆ショートカットに設定したいコマンドにカーソルを合わせて、Yボタンを押す。基本データ画面が下画面に表示されている場合は、スロット番号にタッチでもOK。

コマンドの並び順の変えかた

ボタン操作の場合

1 コマンドを選ぶ



⬆十字ボタンでコマンドを選び、Aボタンで決定。すると、選んだコマンドが少し左へ引き出される。

2 移動先を選ぶ



⬆十字ボタンでコマンドの移動先を選び、Aボタンで決定。決定した位置にコマンドが挿入される。

タッチ操作の場合

※この操作は、基本データ画面が下画面に表示されているときのみ可能



⬆移動させたいコマンドにタッチし、望みの移動先へスライドすれば、コマンドの並び順を変えられる。

ボーナスコラム ショートカットはスロット番号に設定される

厳密に言うと、ショートカットはコマンドに対してではなく、スロット番号に対して設定される。そのため、コマンドの並び順を変えると、ショートカットの設定がズレてしまうケースがあるのだ(右の図を参照)。コマンドの並び順を変えたあとは、ショートカットの設定に問題がないか確認するクセをつけておこう。

並び順を変えたあとのショートカットの状態の例



⬆1番のスロットにセットしているファイアをショートカットに設定。この状態でファイアとブリザドを入れかえると……。



⬆ショートカットに設定されている1番のスロットのコマンドがブリザドになったため、ショートカットで使えるのはブリザドになる。



デコレーションマトリックス

CHECK ソラの装備とフィニッシュコマンドはデコレーションマトリックスで変更できる。

デコレーションマトリックスの画面の見かた

▶キーブレードスロット

キーブレードチップをセットするためのスロット。このスロットにセットしたチップによって、装備するキーブレードが決まる。

▶基本データ画面

最初は「オーバークロック」の画面(→P.54)が表示されているが、アクセサリチップをセットするときは「アビリティ」の画面(→P.52)に切りかわる。また、上画面の操作中は、通常どおり、ほかの基本データ画面に自由に切りかえが可能(→P.21)。



▶アクセサリスロット

アクセサリチップをセットするためのスロット。このスロットにセットしたチップによって、装備するアクセサリが決まる。利用できるスロットの数は、初期状態では1個だが、ステータスマトリックスでボーナスブースター(アクセサリ)を起動するたびに1個ずつ増える(最大で4個になる)。

▶フィニッシュコマンドスロット

フィニッシュコマンドチップをセットするためのスロット。このスロットにセットしたチップによって、使えるフィニッシュコマンドが決まる。

初期状態でデコレーションマトリックスにセットされているチップ

スロット	セットされているチップ
キーブレードスロット	キングダムチェーン
フィニッシュコマンドスロット	ラッシュブレード
アクセサリスロット	――





- アクセサリスロットにカーソルを合わせてYボタンを押すと、セットしているチップをはずせる
- キーブレードスロットとフィニッシュコマンドスロットは、何もセットしていない状態にはできない
- セットするキーブレードチップを変えると、選んでいるクロックアビリティ(→P.54)が初期状態(すべてのクロックレベルで一番上に表示されているものが選ばれた状態)に、クロックレベルが1にもどる(→P.56)
- セットするフィニッシュコマンドチップを変えると、クロックレベルが1にもどる(→P.56)





チップメニュー

CHECK マトリックスにセットするチップは、チップメニューから選ぶ。

開く方法

いずれかのマトリックスで、チップをセットしたいスロットを選ぶ

チップメニューの見かた

▶ **チップのアイコン**
チップの種類ごとのアイコン。現在セットしてあるチップには「E」のマークが表示される。



▶ **タブ**
ここにタッチするかLボタンやRボタンを押すと、表示するチップのカテゴリーを切りかえられる(下記参照)。なお、チップメニューを最初に開いたときは「SET」が選ばれている。

タブごとの表示されるチップ

タブ	表示されるチップ
ALL	すべて
SET	そのスロットにセットできるカテゴリーのチップ
	アタックコマンドチップ
	マジックコマンドチップ
	アイテムコマンドチップ
	ステータスチップ
	デコレーションチップ(キーブレードチップ、フィニッシュコマンドチップ、アクセサリチップ)
	キーアイテム

▶ **チップの名前**
チップの名前。色の意味は以下のとおり。

ファイア **白色**…セットできる

ファイア **灰色**…セットできない

ファイア **赤色**…選んだスロットに現在セットしてある

ファイア **黄色**…セットできる。また、コマンドコンバートでコマンドの種類が変化する(→P.50)

ポーション **水色**…アイテムコマンド

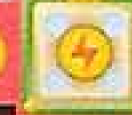
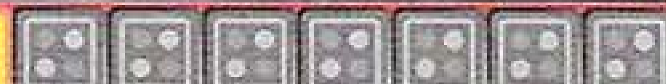
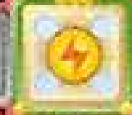
▶ **チップの情報**
チップの名前以外のデータ。チップの種類ごとに異なる情報が表示される。

各カテゴリーで表示される情報

チップの種類	表示される情報
アタックコマンドチップ、マジックコマンドチップ	コマンドのレベル(→P.47)、たまっているCPの量(→P.49)
アイテムコマンドチップ、ステータスチップ	持っているチップのうち、セットしていない数
キーブレードチップ	そのキーブレードを装備して倒した敵の数(→P.53)
キーアイテム	持っている数(※1)

※1……複数手に入るものにのみ表示される

豆知識
- アタックコマンドチップかマジックコマンドチップにカーソルを合わせているときにYボタンを押すと、そのチップを捨てることができる
- アイテムコマンドチップにカーソルを合わせているときにYボタンを押すと、そのチップを使うことができる

ゲームシステム⑦  7  



バトル

用語ガイド ▶▶▶ バトル

敵との戦いのこと。敵として現れるのはハートレスがほとんど。バトル中はキャンプメニューが開けないほか、セーブポイントがある場所では、バトルが終わるまでセーブポイントが消えてしまう。



バトルの流れ

CHECK 多くの場合、バトルの流れは下記のようになる。

1 敵が出現



⬆移動中、特定の地点に近づくと敵が出現する。敵が出現する場所かどうかは、見た目ではわからない。

2 敵と戦う



⬆『たたかう』やデッキコマンド、フィニッシュコマンド、アビリティなどを利用して敵と戦う。

3 勝利



⬆現れた敵をすべて倒せばバトルは終了。なお、敵を1体倒すたびに、経験値、CP、プライズが手に入る。

2' 逃げる



⬆敵と戦わずにその場を通りすぎてもいい。ソラが遠く離れると、敵は姿を消す(与えたダメージは残る)。

3' 敗北



⬆ソラのHPがゼロになるとゲームオーバー(→P.44)。「コンティニュー」を選べば再挑戦できる。

イベントでのバトル



⬅イベントでバトルになる場合もある。そのときは、周囲に見えない壁が出現して逃げられない。

敵の追加出現



➡場所によっては、敵を何体か倒した時点でソラが特定の位置の近くにいると、新手が出現する。

豆知識 ●システムエリア以外の場所では、ほかのエリアへ移動すると、倒した敵がふたたび出現するようになる。同時に、倒していなかった敵のHPが全回復し、ステータス異常もすべて解除される



ターゲットマークとロックオン

CHECK ソラは基本的に、ターゲットマークが表示されている相手(ターゲット)を狙って攻撃する。

1 ターゲットマークが表示



⬆ソラの一番近くにいる敵と重なって、黄色い「ターゲットマーク」が表示される。なお、敵が遠すぎると、ターゲットマークは表示されない。

2 ロックオンする



⬆LボタンとRボタンを同時に押すとロックオン。ターゲットマークが青くなり、ロックオン対象が画面に映るように自動的にカメラが動く。

3 ロックオン対象の切りかえ



⬆LボタンとRボタンを押したまま十字ボタンの左か右を押すと、ロックオン対象をその方向にいる敵に切りかえることができる。

ロックオンが強制的に解除される状況

- ロックオン対象を倒したとき
- ロックオン対象が姿を消したりワープしたりしたとき(解除されないケースもある)
- ソラがロックオン対象から非常に遠くまで離れたとき



⬅ロックオンは、ターゲットマークが出るよりも遠くから可能。ただし、あまりに遠すぎると、ロックオンできない。

3' ロックオンを解除



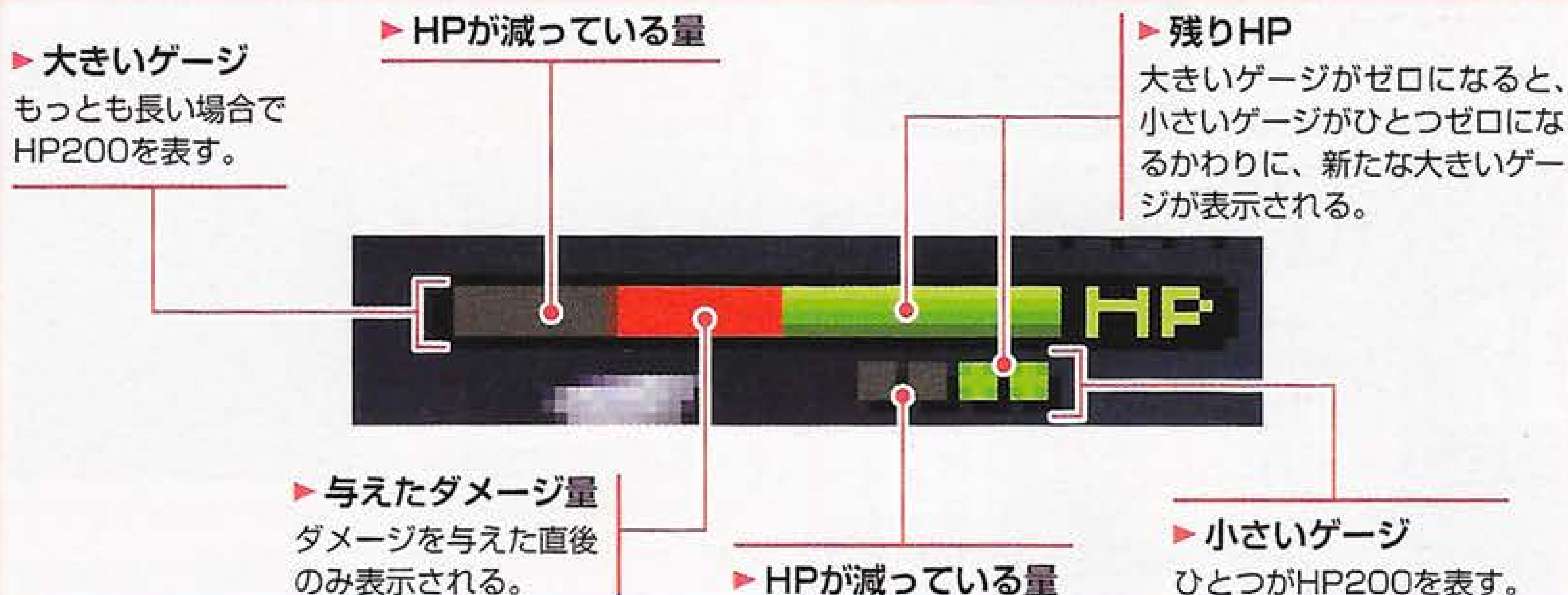
⬆LボタンとRボタンをもう1回同時に押すとロックオン解除。なお、左上に記した状況になるとロックオンが強制的に解除される。

豆知識
- コンフィグの「攻撃方向補正」の設定を「マニュアル」にしている場合、十字ボタンを押しながら攻撃すると、ターゲットの方向ではなく、十字ボタンを押した方向へ攻撃をくり出す
- 移動異常状態のときは、ターゲットの方向ではなく、自分が向いている方向へ攻撃をくり出す

『ライブラ』の効果でターゲットのHPゲージが見える

サポートアビリティ『ライブラ』を得ていると、上画面の右上に表示されるターゲットの名前の下に、その敵のHPゲージが表示されるようになる(下の図を参照)。このゲージを見れば、残りHPの量や、こちらの攻撃で与えたダメージ量が、おおまかにわかるのだ。

敵のHPゲージの見かた



CHAPTER 1 ゲームシステム GAME SYSTEM

バトルアクション

CHECK ソラは、以下のようなアクションを使って戦える。

※ アビリティ ……対応するサポートアビリティを得ているときのみ実行できるアクションであることを示す

移動

→P.16

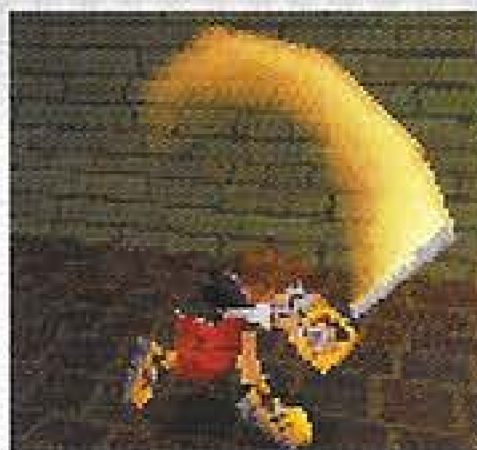
敵に近づいたり、敵から離れたりできる。走るかジャンプするのが基本的な移動方法だが、特定のサポートアビリティを得ていれば、『エアスライド』『グライド』といった特殊な方法による移動も可能(→P.17)。



たたかう

→P.40

Aボタンを押すと、キーブレードによる攻撃をくり出せる。ボタンを連打していれば、「コンボ」と呼ばれる連続攻撃も可能。





⬅デッキコマンドやアビリティなしで、いつでも実行できる攻撃方法だ。

デッキコマンド

→P.45

Xボタンを押すと、特殊な技や魔法、回復用のアイテムを使用できる。使いたいコマンドは、あらかじめセットしておくことが必要。





⬅『たたかう』よりも強力なものが多く、バトルでおもな攻撃手段となる。

フィニッシュコマンド

→P.56

クロックゲージを限界までためたあとAボタンを押すと、大技の「フィニッシュコマンド」をくり出せる。この攻撃の実行中は無敵。





⬅使う技は、デコレーションマトリックスにセットするチップで変わる。

ドッジロール

→P.17 アビリティ

十字ボタンを押しながらYボタンを押すと、すばやく前転する。動作開始時に無敵になるおかげで、敵の攻撃をかわしやすい。





⬅『オートドッジ』の発動中は、背後から攻撃されると自動的に行なう。

リフレクトガード

→P.43 アビリティ

Yボタンを押すと、キーブレードを構えて敵の攻撃をガードできる。ガードに成功すれば、ダメージをまったく受けずにすむ。





カウンター

→P.44 アビリティ



敵の攻撃をガードしたあと、すかさず反撃を行なう。コンボフィニッシュで反撃する『ガードカウンター』と、デッキコマンドで反撃する『コマンドカウンター』の2種類があり、いずれも、反撃の動作中は無敵になる。

リベンジ

→P.44 アビリティ



空中で敵の攻撃を受けたあと、すかさず反撃を行なう。コンボフィニッシュで反撃する『エアリベンジ』と、デッキコマンドで反撃する『コマンドリベンジ』の2種類があり、いずれも、反撃の動作中は無敵になる。

地上と空中のちがい

CHECK ソラは、地上にいるときと空中にいるときとで、できることに差がある。

各アクションが地上と空中でできるかどうか

※○……できる、×……できない、
△……できるものとできないものがある

アクション	地上	空中
走る	○	×
ジャンプ	○	×
エアスライド	×	○
グライド	×	○
たたかう	○	○
アタックコマンド	○	△
マジックコマンド	○	○(※1)
アイテムコマンド	○	×
フィニッシュコマンド	○	○
ドッジロール	○	×
リフレクトガード	○	×
カウンター	○	×
リベンジ	×	○

※1……『クエイク』のみ「×」





⬆➡空中で使用できないデッキコマンドを空中で使おうとすると、高速で着地してから実行する。

左記以外に地上か空中かで変わること

- 『たたかう』の動作
- サポートアビリティ『コンボプラス』と『エアコンボプラス』のどちらが有効か

ボーナスコラム ソラや敵は無敵になることがある

ソラは、特定のバトルアクションの実行中は「無敵」の状態になる。無敵になっているときは、敵の攻撃が身体をすり抜けていき、いっさい効果を受けずにすむのだ。同様に、一部の敵は特定の状況で無敵になるので注意。

無敵になるアクションの例

- フィニッシュコマンド
- ドッジロール(※2)
- カウンター
- リベンジ
- エアリカバリー(※2)
- 『ケアル』など(※3)

※2……無敵になるのは動作の開始直後のみ
※3……サポートアビリティ『リーフベール』を得ているときのみ



『たたかう』とコンボ

CHECK 『たたかう』コマンドを使うと、キーブレードによる攻撃を行なえる。

操作方法

Aボタンを押す(ベースコマンドが『たたかう』以外に変化しているときをのぞく)

『たたかう』の特徴

- 攻撃の動作が何種類かあり、ソラと敵の位置関係に応じて、当たりやすい動作が自動的に選ばれる
- ソラが地上にいてターゲットが空中にいるときは、自動的にジャンプしながら攻撃する
- パワーオブヒーロー、メタルチョコボ、デザイアーランプ、ライオンハートのいずれかを装備しているときは、攻撃の動作や強さが変化する(※1／→P.258～259)
- 右の表のクロックアビリティが発動すると、威力が上がったり特殊な効果が付加されたりする
- コンボによる連続攻撃ができる(下記参照)

※1……横スクロールアクションと3Dシューティングのボスステージ(トラヴァースタウン、ワンダーランド、ホロウバスティオン後編のボスステージ)をのぞく

敵との距離が近いとき



敵との距離が遠いとき



⬅距離が近いとキーブレードを縦に振り、距離が遠いと突きをくり出す。

『たたかう』に関連するクロックアビリティ

名前	詳細
インパクトアーツ	P.274
ソニックアーツ	P.274
アタックヘイスト	P.274
ヘヴィアタック	P.274
ターゲットスコープ	P.274
ドレイン	P.274
マニースティール	P.274
アイテムスティール	P.274
フルスウィング	P.274
オールクリティカル	P.274
ペインアタック	P.274
アタックブースト	P.274
スピリットアタック	P.275
アタッチファイア	P.275
アタッチブリザド	P.275
アタッチサンダー	P.275
アタッチエアロ	P.275
アタッチスロウ	P.275

『たたかう』をつづけて使えば連続攻撃ができる

1 『たたかう』を当てる



⬆まずは『たたかう』で攻撃。この攻撃が当たってから、動作が終わる前に再度『たたかう』を使うと、「コンボ」という連続攻撃ができる。

2 コンボをつづける



⬆コンボは基本的にAボタンを連打しているだけで成立する。コンボの成立時は、前の攻撃の終わりぎわの動作を省略してつぎの攻撃に移れる。

3 コンボフィニッシュ



⬆コンボによる連続攻撃の回数(以下、コンボ数)は、基本的には3回まで。コンボの最後には、強力な「コンボフィニッシュ」をくり出せる。

コンボに関連するサポートアビリティ

名前	効果	詳細
コンボプラス	地上でのコンボ数が増える。増える回数は、アビリティのレベルと同じ	P.272
エアコンボプラス	空中でのコンボ数が増える。増える回数は、アビリティのレベルと同じ	P.272
フィニッシュプラス	コンボフィニッシュのあと、追加でさらにコンボフィニッシュをくり出せる。追加で出せる回数は、アビリティのレベルと同じ	P.272
コンボマスター	攻撃を空振りしてもコンボをつづけられるようになる	P.272

豆知識 ●空中でコンボを終えると、着地まで『たたかう』が使えなくなる。ただし、コンボ後に『エアスライド』かデッキコマンドを使うと、着地前にふたたびコンボが可能になる





攻撃のタイプ

CHECK すべての攻撃は、物理攻撃か魔法攻撃のどちらかのタイプにわけられる。

物理攻撃と魔法攻撃のちがい

ちがう点	物理攻撃	魔法攻撃
該当する攻撃	たたかう、アタックコマンド、一部のフィニッシュコマンド	マジックコマンド、一部のフィニッシュコマンド
与えるダメージ量に影響するステータス	攻撃力	魔法力
関連するアビリティ	アタックアップ、ドレイン、ペインアタック、アタックブースト、スピリットアタック、プロテス	マジックアップ、マジックブースト、スピリットマジック、シェル
クリティカルヒットするかどうか	する	しない

※いずれも、一部例外あり

攻撃の属性

CHECK 攻撃には、何らかの属性を持つものがある(属性を持たない攻撃も多い)。

属性の種類

属性	その属性を持つ攻撃の例
ファイア属性	ファイア、ヒートダッシュ
ブリザド属性	ブリザド、アイスダイヴ
サンダー属性	サンダー、スパークスイープ
エアロ属性	エアロ、ウインドストーム

属性が与える影響

- 相手の属性耐性(属性ダメージ倍率)によって、与えるダメージ量が変わる
- 属性と同名のサポートアビリティを得ていると、その「%」の値のぶん、対応する属性の攻撃の威力倍率が上がる

クリティカルヒット

CHECK ほとんどの物理攻撃は、クリティカルヒットして与えるダメージが増えることがある。

クリティカルヒットの確率

クリティカル率×各種の補正(%)

※クリティカル率は、攻撃ごとに設定されている(→P.258～262)
※補正については下の表を参照

クリティカルヒットの確率への補正

要素	確率の変化
サポートアビリティ『クリティカルアップ』	HPが残り25%以下のあいだ2倍に上がる
クロックアビリティ『フルスウィング』	0.63倍に下がる
クロックアビリティ『オールクリティカル』	上記の式と関係なく、かならずクリティカルヒットするようになる
ラック	「1＋(ラックの値×0.02)」倍に上がる(ラック0なら1.00倍、ラック1なら1.02倍、ラック2なら1.04倍……となる)

クリティカルヒット時のダメージ量

通常時のダメージ量(→P.42)
＋
クリティカルヒットによる増加量
(攻撃力×威力倍率×0.16)

※クロックアビリティ『フルスウィング』が発動しているときは、増加量が上記の2倍になる



←クリティカルヒットしたときは、このような放射状の光が表示される。

豆知識
- 基本的に、敵の攻撃はクリティカルヒットしない。ただし、オリンポスコロシアムのボスステージでは、敵の攻撃がクリティカルヒットする可能性がある(→P.128)
- 『ザンテツケン』は、クリティカルヒット時の変化がほかのコマンドとは異なる(→P.262)

CHAPTER 1 ゲームシステム GAME SYSTEM

上級者のための ULTIMANIA COLUMN

ダメージ量は多数の要素から決まる

攻撃で与えたり受けたりするダメージ量は、下記の要素によって決まる。なお、ソラの防御力や属性耐性がどれほどすぐれていても、最低でも1のダメージはかならず受ける。逆に、ソラが敵を攻撃するときも、最低でも1のダメージ(オリンポスコロシアムのボスステージでは10のダメージ)は与えることが可能だ。

ダメージ量に関わる要素

- 攻撃する側の攻撃力か魔法力
- 受ける側の防御力
- 攻撃ごとに設定された威力倍率
- 攻撃ごとに設定された属性
- 受ける側の属性耐性(属性ダメージ倍率)
- 特定のサポートアビリティの効果
- 特定のクロックアビリティの効果
- クリティカルヒットの発生
- 難易度チートによる難易度の設定
- プライズチートによるエネミーの攻撃力の変動
- 受ける側のステータス異常

攻撃力(魔法力)や威力倍率によるダメージ量の変化の目安

攻撃力(魔法力)や威力倍率の変化	ダメージ量の変化
1.5倍になる	約2倍になる
2倍になる	約3倍になる

防御力によるダメージ量への影響のしかた

高いほど受けるダメージ量が減る。ただし、防御力が高くなるほど「ダメージ量を1減らすのに必要な防御力の上昇量」が多くなる

難易度によるダメージ量のちがい

難易度	ダメージ量の変化	
ビギナー	属性を持たない攻撃	約0.7倍
	属性を持つ攻撃	約0.66倍
プラウド	属性を持たない攻撃	約1.5倍
	属性を持つ攻撃	約1.59倍
クリティカル	属性を持たない攻撃	約2.1倍
	属性を持つ攻撃	約2.37倍

※表内の倍率は、スタンダードと比較したもの
※難易度がダメージ量に影響するのは、ソラがダメージを受けるときのみ

ダメージ量に関連するサポートアビリティ

名前	効果	詳細
ファイア	「%」の値のぶんだけ、ファイア属性の攻撃の威力倍率が上がる	P.271
ブリザド	「%」の値のぶんだけ、ブリザド属性の攻撃の威力倍率が上がる	P.271
サンダー	「%」の値のぶんだけ、サンダー属性の攻撃の威力倍率が上がる	P.271
エアロ	「%」の値のぶんだけ、エアロ属性の攻撃の威力倍率が上がる	P.271
レジストファイア	「%」の値のぶんだけ、ファイア属性への耐性が上がる	P.271
レジストブリザド	「%」の値のぶんだけ、ブリザド属性への耐性が上がる	P.271
レジストサンダー	「%」の値のぶんだけ、サンダー属性への耐性が上がる	P.271
レジストエアロ	「%」の値のぶんだけ、エアロ属性への耐性が上がる	P.271
アタックアップ	HPが残り25%以下のあいだ、攻撃力が1.16倍になる	P.273
マジックアップ	HPが残り25%以下のあいだ、魔法力が1.16倍になる	P.273
ガードアップ	HPが残り25%以下のあいだ、防御力が1.31倍になる	P.273
ダメージハーフ	HPが残り25%以下のあいだ、受けるダメージが半分になる	P.273

ダメージ量に関連するクロックアビリティ

名前	効果	詳細
ペインアタック	攻撃力が1.5倍になるが、物理攻撃を敵に当てるたびに、ソラもHPが最大値の32分の1減る	P.274
アタックブースト	攻撃力が1.28倍になる	P.274
マジックブースト	魔法力が1.28倍になる	P.274
プロテス	物理攻撃で受けるダメージが0.75倍になる	P.276
シェル	魔法攻撃で受けるダメージが0.75倍になる	P.276

ダメージ量に関連するステータス異常

名前	効果	詳細
凍結	ブリザド属性以外の特定の攻撃(→P.257)を受けるときのみ、防御力が半分になる(※1)	P.58
吹き上げ	エアロ属性以外の攻撃を受けるときのみ、防御力が0.69倍になる(※1)	P.58
防御ダウン	防御力が半分になる	P.58

※1……この効果は、敵のみが受ける

豆知識 ●『ケアル』などのマジックコマンドによる回復量は「魔法力×威力倍率」になる。威力倍率は、サポートアビリティ『ケアル』の「%」の値のぶんだけアップする



ガード

CHECK 『リフレクトガード』を使うと、敵の攻撃をガードすることができる。

操作方法

地上で十字ボタンを押さずにYボタンを押す(サポートアビリティ『リフレクトガード』が必要)

『リフレクトガード』の特徴

- ガード姿勢をとって、前方180度からの攻撃を防ぐ
- ガードは、ガード姿勢を完全に解くまで有効
- Yボタンを押している時間が長いほど、ガードの有効な時間が長くなる(最長で約1.5秒)。また、ガードに成功すると、Yボタンを放していても、さらに約1秒ガードが有効になる
- ガード姿勢を解くまではほかの行動ができない。ただし、ガード成功から0.27秒経過すると、ガードを中止してほかの行動(走る以外)ができるようになる

『リフレクトガード』に関連するサポートアビリティ

名前	詳細
トータルガード	P.273
ガードカウンター	P.273
コマンドカウンター	P.273
チャージガード	P.273

『リフレクトガード』に関連するクロックアビリティ

名前	詳細
カウンターファイア	P.275
カウンターブリザド	P.275
カウンターサンダー	P.275
カウンターエアロ	P.275
カウンタースロウ	P.275
カウンタードレイン	P.275
ブレードバッシュ	P.275
オートガード	P.276

ガードの結果

結果	解説
弾き返す	攻撃を防いでダメージを受けない。相手はよろめいて攻撃を中止する。弾による攻撃の場合は、弾を弾き返して敵に当てることができる
防ぐのみ	攻撃を防いでダメージを受けないが、相手はそのまま攻撃を続行する。弾による攻撃の場合は、弾がその場で消えるか貫通していく
防げない	攻撃を防げずにダメージを受けてしまう



⬅ガード時の結果は上記の3つ。どの結果になるかは攻撃ごとに決まっている。



⬅ターゲットマークが表示されていると、ガードと同時にその方向を向く。

豆知識
- こちらの攻撃をガードする敵もいる(→P.317)
- 『チェーンレイヴ』によって攻撃をガードすることもできる(→P.262)

ひるみ

CHECK ソラも敵も、攻撃を受けるとひるんでしまう。

ひるみの特徴

- ひるんでいるあいだは行動不能
- ひるむと同時にいずれかの方向へ吹き飛ばされる。吹き飛ばされる方向と距離は、攻撃ごとに決まっている
- 行動中にひるまされると、その行動は強制的に中止させられる
- 特定のクロックアビリティが発動していると、そのアビリティに対応したコマンドの動作中はひるまなくなる(右上の表を参照)

ひるまなくなるアビリティとコマンドとの対応

クロックアビリティ	対応するコマンド
スピリットアタック	たたかう
スピリットマジック	マジックコマンド



⬅『エアリカバリー』を使えば、空中でひるんでもすぐに体勢を立て直せる。

豆知識
- 敵のなかには、絶対にひるまないもの、特定の行動中はひるまないもの、ひるんでも吹き飛ばされないものがいる



カウンターとリベンジ

CHECK 敵の攻撃をガードした直後や敵の攻撃でひるまされた直後には、反撃を行なえる。

特定のサポートアビリティを得ているときは、地上でガード後に反撃する「カウンター」や、空中で攻撃を受けたあとに体勢を立て直しつつ反撃する「リベンジ」ができる。カウンターもリベンジも、動作中は無敵になるのだ。





←威力の高いコンボフィニッシュをすぐにくり出せるメリットは大きい。

カウンターとリベンジの種類

名前	操作方法	特徴
ガードカウンター	ガード直後にAボタンを押す	コンボフィニッシュで反撃する(※1)
コマンドカウンター	ガード直後にXボタンを押す	選択しているデッキコマンドで反撃する(『ケアル』など、自分を回復するコマンドも使用可能)
エアリベンジ	空中で攻撃を受けた直後にAボタンを押す	体勢を立て直すと同時に、コンボフィニッシュで反撃する
コマンドリベンジ	空中で攻撃を受けた直後にXボタンを押す	体勢を立て直すと同時に、選択しているデッキコマンドで反撃する(『ケアル』など、自分を回復するコマンドも使用可能)

※実行にはそれぞれ、同名のサポートアビリティが必要
※1……ソラが地上にいるとき、距離が近めで空中にいる相手に反撃する場合は、ジャンプしたあとコンボの1段目を出す

カウンターやリベンジに関連するクロックアビリティ

名前	効果	詳細
オートカウンター	カウンターが可能な状態であれば、自動的にカウンターを行なう。『ガードカウンター』と『コマンドカウンター』が両方可能なら、『ガードカウンター』が優先される	P.276
オートリベンジ	リベンジが可能な状態であれば、自動的にリベンジを行なう。『エアリベンジ』と『コマンドリベンジ』が両方可能なら、『エアリベンジ』が優先される	P.276



豆知識 ●サポートアビリティ『フィニッシュプラス』を得ていると、『ガードカウンター』や『エアリベンジ』のあとに、追加でコンボフィニッシュを出せる。ただし、追加のコンボフィニッシュ中は無敵ではない



ゲームオーバー

CHECK ゲームオーバーになったときは、以下のいずれかを選んで再挑戦できる。

ゲームオーバー時に選べる項目

項目	解説
コンティニュー	●そのエリアに入ったところからやり直す ●イベントでのバトルでゲームオーバーになった場合は、そのバトルの最初からやり直す(バトルが何段階かに区切られているなら、ゲームオーバーになった段階からやり直す) ●システムエリアでは、そのフロアに入ったところからやり直す(→P.189) ●経験値、マニー、CP、所持チップ、各マトリックスの状態、コンフィグの設定などは、上記の再開時点の状態にもどる ●プレイ時間とSP(→P.192)は、もどらずに引き継がれる(SPは半減したものが引き継がれる) ●HPは全回復し、デッキコマンドはすべてリロードが完了した状態になる ●クロックゲージはゼロに、クロックレベルは1になる(→P.56)
ロードゲーム	●セーブファイルをロードしてやり直す
キャンプメニュー	●キャンプメニューを開く。これを選んだ場合、キャンプメニューを閉じたときの状態を、コンティニュー後やワールドセレクト後に引き継げる
ワールドセレクト	●スコアアタックでゲームオーバーになったときのみ選択可能 ●経験値などがコンティニューした場合と同じ状態にもどったうえで、ワールドセレクトを行なえる



豆知識 ●ボス敵とのバトルなどでゲームオーバーになった場合、ゲームオーバーの画面になってから約2秒後に、画面上部にヒントが表示される(→P.372)

ゲームシステム8

デッキコマンド

用語ガイド ▸▸▸ デッキコマンド

コマンドマトリックスに各種のコマンドチップをセットすることで使えるようになるコマンド。大きくわけると「アタックコマンド」「マジックコマンド」「アイテムコマンド」の3種類がある。

デッキコマンドの使いかた

CHECK デッキコマンドは、フィールドでは上画面の左下(『たたかう』の上)に表示される(→P.14)。

操作方法

リストをスクロールさせてコマンドを選び(下記参照)、Xボタンを押す

デッキコマンドの見かた

COMMAND L+
ケアル
ファイガ
ヒートダッシュ

▸ コマンドのリスト

セットしてあるコマンドが3個まで表示される。リストをスクロールさせるときの操作方法は、コンフィグの「操作タイプ」と「コマンド選択」の設定によって異なる(下記参照)。

▸ 現在選択されているコマンド

Xボタンを押すと、このコマンドを使う。キャンプメニューを閉じた直後などは、コマンドスロットの一番上にセットされているコマンドが選ばれた状態になる(下の写真を参照)。

1 ファイガ w1
2 ケアル w2
3 エアロブレード w2
4 エスナ w1
5 サンダラ w1
6 エアロR w2
7 ヒートダッシュ

▸ 初期状態で選ばれているコマンド

コマンドのリストをスクロールさせるときの操作方法

コンフィグ設定		リストを下へスクロールさせる(上の段に表示されているコマンドを選択する)ときの操作方法	リストを上へスクロールさせる(下の段に表示されているコマンドを選択する)ときの操作方法
操作タイプ	コマンド選択	COMMAND L+ ケアル / ファイガ / ヒートダッシュ → COMMAND L+ エアロブレード / ケアル / ファイガ	COMMAND L+ ケアル / ファイガ / ヒートダッシュ → COMMAND L+ ファイガ / ヒートダッシュ / エアロ
タイプA	ノーマル	● Lボタンを押す ● Lボタンを押しながらBボタンを押す	● Lボタンを押しながらXボタンを押す
	リバース	● Lボタンを押す ● Lボタンを押しながらXボタンを押す	● Lボタンを押しながらBボタンを押す
タイプB	ノーマル	● Lボタンを押す ● Lボタンを押しながら十字ボタンの下を押す	● Lボタンを押しながら十字ボタンの上を押す
	リバース	● Lボタンを押す ● Lボタンを押しながら十字ボタンの上を押す	● Lボタンを押しながら十字ボタンの下を押す

ショートカットでデッキコマンドを使える

基本データ画面の「デッキコマンド」(→P.33)でショートカットに登録したコマンドは、通常のコマンド選択(→P.45)とはちがう操作でも使うことができる。ただし、コンフィグの「操作タイプ」と「ショートカット」の設定に応じて、操作方法と操作の結果が異なるので注意(下のふたつの表を参照)。



⬅回復用のコマンドをショートカットに登録しておくと、すぐに使えて安心。

「操作タイプ」の設定ごとのちがい

設定	ショートカットの操作方法
タイプA	Lボタンを押しながらAボタンを押す
タイプB	Lボタンを押しながら十字ボタンの右を押す

「ショートカット」の設定ごとのちがい

設定	操作の結果
使用	ショートカットに登録していたコマンドを使う
選択	ショートカットに登録していたコマンドが選択される(使うには、さらにXボタンを押す必要がある)

コマンドの使用後はリストがスクロールする

リストのスクロールのしかた

コンフィグの「デッキ送り」の設定	スクロールのしかた
オート	リストが自動的に下にスクロールし、上の段に表示されていたコマンドが選択される
回復コマンドスキップ	基本的には「オート」と同じ。ただし、『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』『エスナ』とアイテムコマンドはスキップされる
マニュアル	リストがスクロールせず、使ったコマンドが選択されたままになる

アタックコマンドとマジックコマンドを使うには「リロード」が必要

リロードの仕組み



▶ **リロードゲージ**
各コマンドの表示のワク自体がゲージになっていて、時間の経過とともに自動的にたまっていく。これが満タンになるとリロードが終了し、そのコマンドが使用可能になる。リロードの所要時間はコマンドごとに決まっているが(→P.260〜265)、コマンドに「R」のマークがついていると、コマンドのレベルに応じてリロード時間が短くなる(下記参照)。

リロードに関する特例

- コマンドをセットし直したり、コマンドコンバートを行なったりすると、そのコマンドのリロードゲージがゼロになる
- セーブファイルのロード後、コンティニュー後、ワールドの訪問後は、すべてのコマンドがリロードずみの状態になる
- オリンポスコロシアムのボスステージでは、リロードの仕組みが異なる(→P.122)

「R」のマークがついているデッキコマンドのリロード時間

リロード基本時間
−(リロード基本時間÷200
×コマンドのレベル)

(LV100になると、LV0のときの半分の時間になる)



●リロード中のコマンドを選択してXボタンを押すと、リストが下にスクロールして、上の段に表示されていたコマンドが選択される(コンフィグの「デッキ送り」が「マニュアル」のときはスクロールしない)

コマンドのレベル

CHECK アタックコマンドとマジックコマンドには、0～100のレベルがある。

コマンドのレベルの特徴

- 基本的に初期値はゼロ
- コマンドコンバートを行なうとレベルが上がり（→P.50）、それによって右記の変化が起こる
- レベルが1以上だと、キャンプメニューでコマンド名の右にレベルが表示される（下の表を参照）

コマンドのレベルが上がったときの変化

- 威力倍率が上がる（レベル1ごとに一定値ずつ上がる）
- ステータス異常を発生させやすくなる（→P.57）
- 「C」のマーク（下記参照）がついている場合、クロックゲージのたまる量が増える
- 「R」のマーク（下記参照）がついている場合、リロード時間が短くなる
- ショップでの売却価格が上がる（→P.221）

コマンドのレベルの表示

コマンドのレベル	レベルの表示	解説
0		レベルが表示されない
1～99	LV67	レベルが数字で表示される（写真は一例）
100		王冠のマークが表示される



←メインで使うコマンドのレベルはどんどん上げていこう。

豆知識 ●敵が落とすコマンドと、スクラッチ（→P.328）の目的達成で手に入るコマンドは、最初からレベルが1以上になっていることがある

コマンドは「C」や「R」のマークでもパワーアップする

アタックコマンドとマジックコマンドには「C」や「R」のマークがつく場合がある。基本的に、最初はどちらのマークもついていないが、コマンドコンバートを行なうと、これらのマークがつくことがあるのだ（→P.51）。

コマンドのマークの表示

コマンドのマーク	マークの表示	解説
「C」のマーク	C	コマンドのレベルに応じて、クロックゲージのたまる量が増える（→P.56）
「R」のマーク	R	コマンドのレベルに応じて、リロード時間が短くなる（左ページ参照）
「CR」のマーク	CR	「C」のマークと「R」のマークが両方ついている状態。「C」と「R」両方の効果がある

豆知識 ●敵が落としたコマンドには、最初から「C」や「R」のマークがついていることがある
●「C」や「R」のマークのついたコマンドは、売却価格が上がる（→P.221）

アイテムコマンド

CHECK アイテムコマンドには、アタックコマンドやマジックコマンドとは異なる性質が多数ある。

アイテムコマンドの特殊な性質

- リロードなしで使えるが、使うとなくなる
- ひとつのスロットに2個以上セットできるものが多い（右の表を参照）
- 使ったぶんは、バトル中でないときに、すぐに手持ちから補充される
- レベルがなく、CP（→P.49）もたまらない
- 「C」や「R」のマークがつかない
- コマンドコンバートで使うことができない

ひとつのスロットにセットできる数

名前	セットできる数
ポーション、エーテル、オールキュア	3個
ハイポーション、ハイエーテル、エリクサー	2個
ラストエリクサー	1個



←セットされている残りの数はワクの右下に表示される。

ゲームシステム⑨

コマンドコンバート





用語ガイド ▸▸▸ コマンドコンバート

コマンドの合成のこと。コマンドのレベルを上げたり、「C」や「R」のマークをつけたりしてコマンドをパワーアップさせられるほか、新たな種類のコマンドを生み出すこともできる。

コマンドコンバートのやりかた

CHECK コマンドコンバートは、コマンドマトリックス(→P.32)で行なえる。

❶ベースにするコマンドを青いスロット(上)にセットする

セットするコマンドは自由に選べるが、アイテムコマンドをセットした場合、❷の手順には進めない(コマンドコンバートができない)。



❷強化素材にするコマンドを青いスロット(下)にセットする

このスロットには、アイテムコマンドはセットできない。

❸テストコンバート完了

赤いスロットに結果が表示される。このコマンドは、まだチップとして入手しているわけではないが、実際に使うことが可能。ここまでの手順を「テストコンバート」と呼ぶ。

青いスロットにセットしたふたつのコマンドのCPが両方とも最大値に達している場合のみ、つぎの手順に進むことができる

❹赤いスロットにカーソルを合わせてAボタンを押し、確認に「はい」と答える

この手順が可能なときは、赤いスロットのすぐ左の位置に「CONVERT！」のマークが点滅する。





❺コマンドコンバート完了

正式なコンバートが実行され、青いスロットに入れていたふたつのコマンドがなくなるかわりに、新しくできたコマンドが青いスロット(上)にセットされる。なお、このコマンドは、テストコンバートの結果がボーナスやスペックオーバーでさらに強化されたものになる(→P.51)。





CP(コマンドポイント)

CHECK 正式なコンバートをするには、コマンドにCPをためる必要がある。

CPの入手に関するルール

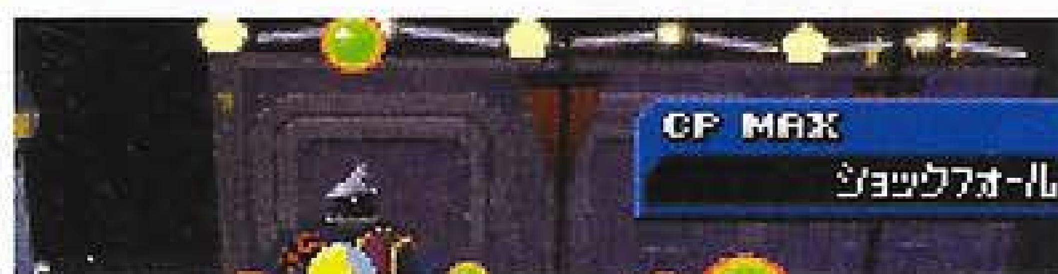
- 敵を倒すと、手に入る経験値の量に応じてCPも手に入る(下記参照)
- CPの入手量は、CPチートによって最大で4倍まで増やせる(→P.31)
- CPは、セットしているコマンドすべてに同じ量だけたまる
- 各コマンドの初期CPは、基本的にゼロ。ただし、コマンドコンバートで手に入れたコマンドには、最初からCPがたまっている場合がある(→P.50)



←コマンドにたまっているCPの量は、コマンドマトリックスやチップメニューで確認可能。各コマンドの右端に、たまり具合を表すゲージとともにCPの値が表示される。



←それぞれのコマンドには最大CPが設定されていて、CPをその値までためると、CPの表示が「！」マークに変わる。この状態のコマンド同士なら、正式なコンバートが可能。



↑基本的には、いずれかのコマンドのCPが最大までたまると、上画面の右側にそのことを知らせる表示が出る。

手に入るCPの量

(√手に入る経験値の量÷2)+2

※計算の最後で小数点以下切り捨て
※「手に入る経験値の量」には、クロックアビリティ『EXPアップ』による増加量は含まれるが、CPチートによる減少量は含まれない
※CPが81になるまでの範囲の計算結果は下の表のとおり

手に入る経験値とCPの対応

経験値	CP	経験値	CP	経験値	CP
0	0	2704~2915	28	11236~11663	55
1~3	2	2916~3135	29	11664~12099	56
4~15	3	3136~3363	30	12100~12543	57
16~35	4	3364~3599	31	12544~12995	58
36~63	5	3600~3843	32	12996~13455	59
64~99	6	3844~4095	33	13456~13923	60
100~143	7	4096~4355	34	13924~14399	61
144~195	8	4356~4623	35	14400~14883	62
196~255	9	4624~4899	36	14884~15375	63
256~323	10	4900~5183	37	15376~15875	64
324~399	11	5184~5475	38	15876~16383	65
400~483	12	5476~5775	39	16384~16899	66
484~575	13	5776~6083	40	16900~17423	67
576~675	14	6084~6399	41	17424~17955	68
676~783	15	6400~6723	42	17956~18495	69
784~899	16	6724~7055	43	18496~19043	70
900~1023	17	7056~7395	44	19044~19599	71
1024~1155	18	7396~7743	45	19600~20163	72
1156~1295	19	7744~8099	46	20164~20735	73
1296~1443	20	8100~8463	47	20736~21315	74
1444~1599	21	8464~8835	48	21316~21903	75
1600~1763	22	8836~9215	49	21904~22499	76
1764~1935	23	9216~9603	50	22500~23103	77
1936~2115	24	9604~9999	51	23104~23715	78
2116~2303	25	10000~10403	52	23716~24335	79
2304~2499	26	10404~10815	53	24336~24963	80
2500~2703	27	10816~11235	54	24964~25599	81



●複数のコマンドのCPが同時に最大までたまった場合、それらのなかで上画面の右側に名前が表示されるのは、コマンドマトリックスの一番下のスロットにセットされているもののみ



コマンドの種類の変化

CHECK コマンドコンバートの結果には、コマンドの種類が変わるケースと変わらないケースがある。

コマンドの種類が変わるケースと変わらないケース



コマンドの種類が変わらない

⬆できあがるコマンドの種類は、ベースにしたコマンド(青いスロット(上)にセットしたコマンド)と同じ。ほとんどの組み合わせは、この結果になる。

コマンドの種類が変わる

⬆特定の組み合わせでコンバートしたときにかぎり、コマンドの種類がベースから変化する。なお、どの組み合わせで何のコマンドになるかは決まっている(→P.242~249)。



豆知識 ●コマンドの種類が変わる組み合わせでコマンドコンバートをする場合、青いスロットの上下にセットするコマンドを逆にしても、結果は同じになる



コマンドのパワーアップ

CHECK コマンドは、コンバートによってレベルが上がったりマークがついたりする。

コンバート後のレベルの決まりかた

❶コンバートに使うふたつのコマンドの「コマンド価値」を合計する

それぞれのコマンドのコマンド価値は、下記の計算で決まる。

コマンド価値の算出方法

(コマンドのレベル+1)×そのコマンドの最大CP

❷下記の計算を行なう

「❶の結果÷できあがるコマンドの最大CP」を計算。その商がコンバート後のレベル、あまりがコンバート後の初期CPとなる(レベルは100が上限)。

※このレベルはテストコンバートの時点から適用されるが、正式なコンバートを行なうと、ボーナスやスペックオーバーによってレベルがさらに上がることが多い(右ページ参照)

例 下記の組み合わせでコンバートする場合

サンダーブレード LV5 (最大CP:130)
+
エアロレイド LV20 (最大CP:230)

❶コマンド価値は下記のようになる。

サンダーブレードLV5…(5+1)×130=780
エアロレイドLV20…(20+1)×230=4830
ふたつのコマンドの合計…780+4830=5610

❷この組み合わせでコンバートすると、サンダガ(最大CP400)ができる(→P.245)。「❶の結果÷できあがるコマンドの最大CP」は、下記のようになる。

5610÷400=14(あまり10)

サンダガ LV14 初期CP:10

正式なコンバートを行なうと「ボーナス」か「スペックオーバー」が発生する

ボーナス



コマンドのレベルが、テストコンバートの時点からさらに1〜5アップ。基本的に、正式なコンバートのときにはボーナスが発生する。

スペックオーバー



右記のいずれかのことが起こる。発生したときの恩恵は大きいが、発生する確率はかなり低い(くわしくは下記を参照)。

スペックオーバーで起こること

- 「C」のマークがつく
- 「R」のマークがつく
- 「C」と「R」のマークが両方つく
- コマンドのレベルが、テストコンバートの時点からさらに10アップする

豆知識
- スペックオーバーが起こらなくても、コンバートに使うコマンドのどちらかまたは両方に「C」や「R」のマークがついていれば、できあがるコマンドはそのマークを引き継ぐ

上級者のための ULTIMANIA COLUMN ボーナスとスペックオーバーの判定

コマンドコンバートでボーナスとスペックオーバーのどちらが発生するかや、スペックオーバーが発生したときに何が起こるかは、以下のようにして決まる。なお、ボーナスやスペックオーバーの効果でコマンドのレベルが上がっても、上限の100を超えることはない。

ボーナスやスペックオーバーが発生するときの判定手順

スペックオーバー 「C」や「R」のマークがつくかどうかをそれぞれ判定

「C」のマークがつく確率:(コマンドのレベルの合計÷10)+3(%)
「R」のマークがつく確率:(コマンドのレベルの合計÷10)+3(%)

※同じコマンド同士のコンバートなら、確率がさらに3(%)上がる
※一度に両方のマークがつく可能性もある

新たにマークがついた → 判定終了
新たにマークがつかなかった ↓

スペックオーバー レベルが10上がるかどうかを判定

レベルが10上がる確率:3%(同じコマンド同士のコンバートなら6%)

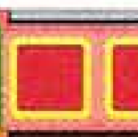
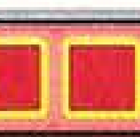
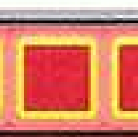
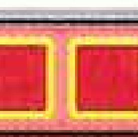
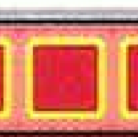
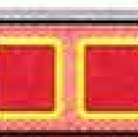
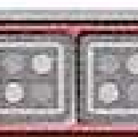
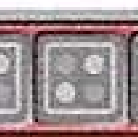
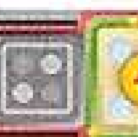
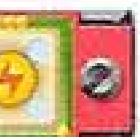
レベルが10上がった → 判定終了
レベルが10上がらなかった ↓

ボーナス レベルの上昇量を決定

レベルの上昇量	異なるコマンド同士のコンバートの場合	同じコマンド同士のコンバートの場合
1	40%	35%
2	35%	30%
3	15%	20%
4	5%	8%
5	5%	7%

ボーナスでレベルが上がる ↓

判定終了

ゲームシステム⑩ 



サポートアビリティ

用語ガイド ▶▶▶ サポートアビリティ

おもにバトルをサポートする特殊能力。サポートアビリティを得ていると、新たなバトルアクションが使えるようになったり、つねに効果のある特殊能力を発揮したりできる(→P.271〜273)。



サポートアビリティを得る方法

CHECK サポートアビリティを得るには、以下の3つの方法がある。

ステータスチップをセット



ステータスマトリックスに[チップ]ファイア+1、[チップ]レジストファイア+1などをセットすると、そのチップに対応したサポートアビリティを得られる。アビリティを得られるのは、チップをセットしているあいだだけ。

ボーナスブースターを起動



ステータスマトリックスで、特定のボーナスブースター(→P.29)を起動すると、サポートアビリティを得られる。『ライブラ』以外は、ボーナスブースターをOFFにして、アビリティを得ていない状態にもできる。

アクセサリチップをセット



デコレーションマトリックスにアクセサリチップをセット(=アクセサリを装備)すると、そのチップに対応したサポートアビリティを得られる。アクセサリチップをはずすと、アビリティを得ていない状態にもどる。

得ているアビリティは基本データ画面の「アビリティ」で確認可能

基本データ画面の「アビリティ」の見かた

▶「%」の値
ステータスチップで得ているアビリティの強さの度合い。「%」の値は、セットしているチップの「+」の数字の合計と同じ。上限の100に達していると、黄色い数字で表示される。



▶得ているサポートアビリティ
下画面に表示されている場合は、リストにタッチしてスライドでスクロール可能。

▶レベル
下の表のサポートアビリティは、同じアビリティを取得できるボーナスブースターが複数あり、複数取得するとアビリティのレベルが上がって強化される。アビリティのレベルは、そのアビリティのONにしているボーナスブースターの数と同じ。上限レベルに達していると、黄色い数字で表示される。

レベルがあるアビリティ

名前	上限レベル
ライブラ	LV4
ドッジロール	LV2
エアスライド	LV3
グライド	LV2
ムーヴヘイスト	LV2
コンボプラス	LV3
エアコンボプラス	LV3
フィニッシュプラス	LV2



ゲームシステム⑪

オーバークロック

用語ガイド ▶▶▶ クロックアビリティ

それぞれのキーブレードに複数備わっている、特別なアビリティのこと(→P.274〜276)。クロックレベルが上がってLV2以上のクロックアビリティが発動することを「オーバークロック」と呼ぶ。

クロックアビリティの発動と解除

CHECK クロックアビリティを発動させるには「クロックゲージ」をためることが必要(→P.55〜56)。

1 クロックゲージをためる

⬆敵やブロックに攻撃を当てたり、『エーテル』や『ハイエーテル』などを使ったりといった方法で、画面右下のクロックゲージをためていく。

2 クロックアビリティ発動

⬆クロックゲージを満タンになるまでためると「クロックレベル」が上がり、クロックレベルに応じたクロックアビリティが発動する。

3 クロックアビリティ解除

⬆時間経過などでクロックゲージがゼロになると(→P.56)、クロックレベルが1に下がり、クロックレベル2以上のアビリティは解除される。

豆知識
- クロックレベル1のアビリティは、基本的につねに発動している(ただし、横スクロールアクション、3Dシューティング、ターン制RPGのボスステージでは、一部または全部が無効になる)
- 上のクロックレベルのアビリティが発動しても、下のクロックレベルのアビリティは解除されない(最大で4つのアビリティが同時に発動する)

キーブレード

CHECK 装備するキーブレードを変えると、発動可能なクロックアビリティが変わる。

キーブレードとクロックアビリティの関係

- 各キーブレードが持つ「クロックアビリティツリー」のなかから、クロックレベルごとに発動させたいアビリティを選べる(→P.54)
- 最初はツリー内から選べるアビリティがかぎられているが、キーブレードのレベルが上がるたびに、新しいクロックアビリティが解放されて選択可能になる

キーブレードのレベルの特徴

- レベルの範囲は1〜5
- レベルは、そのキーブレードを装備して、敵を規定の数だけ倒すたびに上がる(※1)
- レベルの値は画面に表示されないが、レベルに応じてキーブレードの名前が変わる

※1……経験値がゼロの敵は、倒した数にカウントされない

キーブレードのレベルに関連した表示

約束のお守り心
メタルチョコボ 47

▶ **キーブレードの名前**
レベルが2以上になると、名前の末尾に数字や記号などがつく(それぞれのキーブレードの各レベルでの名前はP.276を参照)。

▶ **倒した敵の数**
キーブレードが現在のレベルになってから倒した敵の数が表示される。レベルが5になったキーブレードの場合、王冠のマークが表示。

POWER UP!
ウィッシュスター**

⬅キーブレードのレベルが上がったときは、そのことを知らせる表示が出る。



クロックアビリティツリー

CHECK 発動させるクロックアビリティは、クロックアビリティツリーから選ぶ。

クロックアビリティツリーを表示させる方法

- キャンプメニューの基本データ画面を「オーバークロック」に切りかえる
- 下画面のWEAPONボタンにタッチする
- バトルをはじめる(※1)
- クロックレベルを上げる(※2)
- クロックレベルが2以上のときに、キャンプメニューを閉じるか、システムエリアの新しいフロアに入るか、システムエリアから出る(※2)

クロックアビリティを選ぶときのルール

- 選べるクロックアビリティは、クロックレベルごとにひとつずつ
- 解放されていないクロックアビリティは選べない
- フィニッシュアイコンがついているものを選ぶと、それより上のクロックレベルのアビリティは選べない
- クロックアビリティの発動中は、そのクロックレベル以下のアビリティを選び直せない

※1……コンフィグの「クロックアビリティツリー」の設定が「オート」の場合のみ
※2……コンフィグの「クロックアビリティツリー」の設定が「オーバークロック」の場合のみ

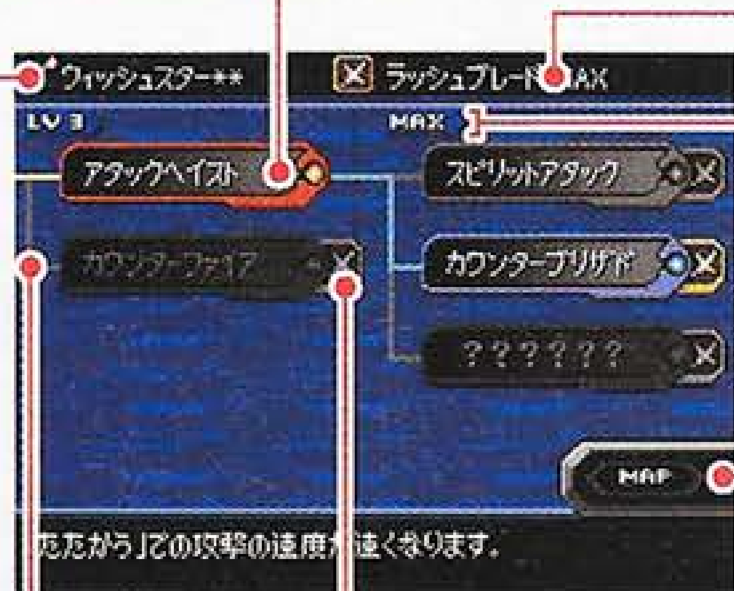
クロックアビリティツリーの見かた

▶クロックアビリティ
クロックアビリティの名前。まだ解放されていないものは名前が「?」で伏せられている。ワクの色の意味は以下のとおり。

- リジェネ **赤色**…発動中
- リジェネ **青色**…選択している(発動はしていない)
- リジェネ **灰色**…選択していない
- リジェネ **黒色**…選択できない

▶セットしているフィニッシュコマンドの名前と使用できるクロックレベル(※3)

▶装備しているキーブレードの名前(※3)



▶クロックレベル
下に表示されているアビリティが発動するクロックレベル。

▶MAPボタン(※3)
このボタンにタッチすると、クロックアビリティツリーが閉じて、表示がナビマップに切りかわる。

▶クロックアビリティの発動ルート
クロックアビリティ同士を結ぶ線。線の色の意味は以下のとおり。

- **黄色**…発動中のアビリティ同士を結んでいる
- **水色**…選択されているアビリティ同士を結んでいる
- **灰色**…上記以外

▶フィニッシュアイコン
このアイコンがついたアビリティを選んでいると、そのアビリティが発動するクロックレベルでフィニッシュコマンドが使用可能になる。アイコンの色の意味は以下のとおり。

- **黄色**…アイコンのついたアビリティを選んでいる
- **灰色**…アイコンのついたアビリティを選んでいない

※3……基本データ画面の「オーバークロック」では表示されない

クロックアビリティツリーの操作方法

すること	ボタンでの操作(※4)	タッチでの操作(※5)
発動させるクロックアビリティを選ぶ	十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定	クロックアビリティの名前にタッチ
画面をスクロールさせる	十字ボタンで、画面に表示されていないクロックレベルのアビリティにカーソルを合わせる	下画面のどこかにタッチして左右にスライド

※4……クロックアビリティツリーを基本データ画面の「オーバークロック」で表示した場合のみ可能
※5……クロックアビリティツリーが下画面に表示されている場合のみ可能



クロックゲージ

CHECK クロックゲージは、クロックレベルやたまっている量に応じて、外見が変化する。

クロックゲージの仕組み

※たまっている量の数字は画面には表示されない

クロックレベル1 ゲージがゼロの状態からスタート

LV1

たまっている量 0～1000

濃い青色のゲージが増減する

満タンになる

クロックレベル2 1450たまった状態からスタート

LV2	⇄	LV2
たまっている量 0～1450	1451以上までたまる → / ← 1450以下まで減る	たまっている量 1451～2900
暗い水色のゲージが増減する		明るい水色のゲージが増減する

ゼロまで減る → クロックレベル1へ

満タンになる

クロックレベル3 1550たまった状態からスタート

LV3	⇄	LV3
たまっている量 0～1550	1551以上までたまる → / ← 1550以下まで減る	たまっている量 1551～3100
暗い黄色のゲージが増減する		明るい黄色のゲージが増減する

ゼロまで減る → クロックレベル1へ

満タンになる

クロックレベルMAX 1650たまった状態からスタート

MAX	⇄	MAX
たまっている量 0～1650	1651以上までたまる → / ← 1650以下まで減る	たまっている量 1651～3300
暗い赤色のゲージが増減する		明るい赤色のゲージが増減する

ゼロまで減る → クロックレベル1へ



クロックゲージは攻撃などでためられる

クロックゲージをためる方法

方法	たまる量
敵かブロック(※1)に攻撃を当てるか、『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』『エスナ』のいずれかを使う(※2)	コマンドごとに決まった量だけたまる(敵にトドメを刺したときは、たまる量が1.5倍になる)。デッキコマンドの場合、「C」のマークがついていてコマンドのレベルが1以上だと、たまる量が多くなる(下記参照)
エナジーピアスを装備しているときに『リフレクトガード』でガードに成功する(※2)	200
『エーテル』を使う	クロックレベルが1上がる量(※3)
『ハイエーテル』を使う	クロックレベルが2上がる量(※3)
『ラストエリクサー』を使う	フィニッシュコマンドが使用可能になる量

※クロックレベルが上がるときは、超過してたまるぶんが切り捨てられる
※1……メタルブロック、バウンドブロック、ゴーストブロック、マグネブロックをのぞく
※2……サポートアビリティ『クロックブースト』が発動しているときは、たまる量が1.5倍になる。また、フィニッシュコマンドが使用可能になっているときは、この方法ではクロックゲージがたまらない
※3……クロックアビリティ『メディック』が発動しているときは、クロックレベルの上がる量が2倍になる

「C」のマークがついているデッキコマンドでクロックゲージがたまる量

基本上昇量+(基本上昇量÷100×コマンドのレベル)

(LV100になると、LV0のときの2倍の量がたまる)

クロックゲージは時間がたつと減ってしまう

クロックゲージの減りかた

- ゲージがたまる行動を5秒間行なわずにいるかキャンプメニューを開くと、ゲージが減りはじめる。ゲージの減る速さは、暗い色のゲージも明るい色のゲージも、満タンの状態から13.33秒でゼロになるペース
- ゲージの減少中にゲージがたまる行動を行なえば、ゲージをためつつ減少を止められる(※4)
- サポートアビリティ『クロックキープ』を得ているときにダメージを受けると、ゲージの減少が5秒間止まる(※4)
- 右記のいずれかのことをすると、クロックレベルが1にもどり、クロックゲージはゼロになる

クロックゲージがゼロになる行動

- フィニッシュコマンドを使う
- 装備するキーブレードを変える
- セットするフィニッシュコマンドを変える
- クロックレベル1状態(→P.58)になる
- クロックアビリティ『リレイズ』の効果で復活する
- セーブファイルをロードする
- コンティニューする

※4……フィニッシュコマンドが使用可能になっているときは、減少が止まらない

フィニッシュコマンド

CHECK クロックゲージを極限までためると、フィニッシュコマンドが使用可能になる。

フィニッシュコマンドの使いかた

❶フィニッシュアイコンがついているクロックアビリティを発動させる

↓

❷そのクロックレベルで、明るい色のゲージを満タンにする

↓ 『たたかう』がフィニッシュコマンドに変化

❸Aボタンでフィニッシュコマンドを使用

※クロックレベル2〜3でフィニッシュアイコンがついていれば、そのレベルでフィニッシュコマンドを使用可能。ただし、威力などが下がる(右上の表を参照)

フィニッシュコマンドの分類

分類	攻撃時の特殊な操作	クロックレベル2〜3で使ったときの変化
シンプルタイプ	ない	威力倍率が下がる
コマンド入力タイプ	ある	制限時間が短くなり、入力目標の回数が減る
D魔法タイプ	ある	制限時間が短くなる



ステータス異常

用語ガイド ▶▶▶ ステータス異常

何らかの異常が起こっている状態のこと。ステータス異常が発生すると、自由に行動できなくなったり、大ダメージを受けやすくなったりといった、バトルで不利になる効果を受けてしまう。

ステータス異常の発生

CHECK ステータス異常は、特定の攻撃やアビリティの効果によって発生する。

ステータス異常が発生する確率

(基本発生確率＋コマンドのレベル補正)×ラック補正×耐性補正(%)

- 基本発生確率：攻撃ごとに設定されている。敵の攻撃の場合、同じ攻撃でも難易度によって基本発生確率が変化(→P.281)。
- コマンドのレベル補正：補正の量は「基本発生確率×コマンドのレベル÷100」。なお、デッキコマンド以外の場合、コマンドのレベル補正はつねにゼロ。
- ラック補正：ラック0なら1.0倍で、ラック1につき倍率が0.02ずつ上がる(ラック1なら1.02倍、ラック2なら1.04倍、ラック3なら1.06倍……となる)。
- 耐性補正：P.283～313のエネミーデータで「有効なステータス異常」の欄が「△」になっているステータス異常を発生させるときは、発生確率が半分になる。また、下の表の相手を攻撃するときは、確率がゼロになる(ステータス異常が絶対に発生しない)。

特定のステータス異常が発生しない相手

相手	発生しないステータス異常
特定のアクセサリを装備しているソラ	得られるサポートアビリティに対応するもの
クロックアビリティ『ベール』が発動しているソラ	すべて
特定の敵	P.283～313のエネミーデータで「有効なステータス異常」の欄が「×」になっているもの
グーフィーとドナルド(ホロウバスティオン前編で登場／→P.156)	大半のステータス異常(炎上、凍結、帯電、吹き上げ以外)

ステータス異常の解除

CHECK ステータス異常は、以下の方法で解除できる。

ステータス異常を解除する方法

- 持続時間が経過する
- 『エスナ』『オールキュア』『エリクサー』『ラストエリクサー』のいずれかを使う
- クロックアビリティ『ベール』を発動させる
- 別のステータス異常が発生する
- セーブポイントに触れる
- システムエリアに出入りする
- システムエリアで新しいフロアに移動する
- ボスステージを開始する
- イベントシーンを見る

※持続時間はステータス異常ごとに決まっている(→P.58)
※上記のほか、ソラが遠くに離れて敵が姿を消すと、その敵に発生していたステータス異常は解除される
※ステータス異常の種類によっては、上記以外にも解除する方法がある(→P.58)

←『ベール』は、ステータス異常を防ぐ効果と解除する効果の両方を持つ。

➡アクセサリでステータス異常を防げるが、発生後に装備しても解除できない。

ステータス異常リスト

※[ソラ]……ソラだけへの効果、[敵]……敵だけへの効果、[コ]……コマンド、[ク]……クロックアビリティ

名前／外見の変化	持続時間	効果／解説	発生させるコマンドとクロックアビリティ	発生させてくる敵の例	防げるアクセサリ
炎上	[ソラ] 約17秒 [敵] 約8秒	●HPが減りつづける。HPの減る量は、持続時間が終わるまでの合計で最大HPの約15%(HPが残り1になるとそれ以上は減らない)	[コ]ファイア属性の攻撃(※1) [ク]アタッチファイア [ク]カウンターファイア	●レッドノクターン ●ファットバンディット ●ディフェンダー ●ウィザード ●ジャファー	ファイアチャーム
凍結	[ソラ] 3秒(※2) [敵] 5秒	●行動不能になる ●[ソラ]魔法攻撃を受けると解除される ●[敵]ブリザド属性以外の特定の攻撃(→P.257)を受けるときのみ、防御力が半分になる ●[敵]特定の攻撃(→P.257)でひるむと解除される	[コ]ブリザド属性の攻撃(※1) [ク]アタッチブリザド [ク]カウンターブリザド	●ブルーラプソディ ●ディフェンダー ●ウィザード ●エリミネーター ●ジャファー	ブリザドチャーム
帯電	15秒	●ソラ、敵、ブロック、壁などに触れるか持続時間が終わって解除されるときに、最大HPの12.5%のダメージを受ける(HPがゼロになるダメージだった場合、HPが1残る) ●効果が発動すると解除される	[コ]サンダー属性の攻撃(※1) [ク]アタッチサンダー [ク]カウンターサンダー	●イエローオペラ ●ウィザード ●ジャファー ●ピート	サンダーチャーム
吹き上げ	6秒	●宙に舞い上げられて行動不能になる ●着地すると解除される ●[ソラ]上下方向へ吹き飛ばす攻撃を受けると解除される ●[敵]エアロ属性以外の攻撃を受けるときのみ、防御力が0.69倍になる	[コ]エアロ属性の攻撃 [ク]アタッチエアロ [ク]カウンターエアロ	●ラージボディ ●ブロックバグ ●エアソルジャー ●ワイバーン ●エリミネーター	ヘヴィチェーン
スロウ	10秒	●動作の速さが通常の半分になる	[コ]スロウ [ク]アタッチスロウ [ク]カウンタースロウ	●エリミネーター ●魔人ジャファー ●ソラ・ハートレス(ネオダークサイド)	クイックウォッチ
[ソラ]移動異常	10秒	●十字ボタンを押したのとは逆方向に移動するようになる ●ターゲットマークが表示されていても、自動的にその方向を攻撃することができなくなる ●敵を追いかけるはずの弾が、敵を追いかけなくなる	―	●ゴールドトリコローマ ●エリミネーター ●ダークサイド ●????(ロクサス)	ナビゲートコンパス
[ソラ]ジャンプ不能	9秒	●ジャンプができなくなる ●自分が地上にいるとき、空中の相手を『たたかう』で攻撃しても、自動的なジャンプをしなくなる	―	●エアソルジャー ●ダークボール ●エリミネーター	フェザーチェーン
[ソラ]暗闇	10秒	●『たたかう』とアタックコマンドを使ったとき、本来なら当たるはずでも、75%の確率でミスになる	―	●ブラックファンガス ●ゴールドトリコローマ ●ピート	ナイトレンズ
[ソラ]防御ダウン	20秒	●防御力が半分になる	―	●インビジブル ●データ・リク ●????(ロクサス)	アダマンベルト
[ソラ]コマンド禁止	10秒	●デッキコマンドが使用不能になる	―	●ブラックファンガス ●インビジブル ●ピート ●????(ロクサス)	リバティクラウン
[ソラ]クロックレベル1	20秒	●クロックレベルが1になり、クロックゲージがゼロになるうえたまらなくなる ●『エーテル』『ハイエーテル』が使用不能になる	―	●エンジェルスター ●エリミネーター ●データ・リク ●????(ロクサス)	ヒートシンクベルト
[敵]ストップ	10秒	●行動不能になる	[コ]ストップ	―	―
[敵]コンフュ	10秒	●ソラではなく、ほかの敵を狙って攻撃するようになる	[コ]コンフュ	―	―
[敵]気絶	5秒	●行動不能になる ●特定の攻撃(→P.257)でひるむと解除される	[コ]スタンインパクト [コ]クエイク	―	―

※ソラに発生したステータス異常の持続時間は、サポートアビリティ『ムーヴヘイスト』を得ているときに走ったり、『ドッジロールLV2』を使ったり、クロックアビリティ『アタックヘイスト』の発動中に『たたかう』を使ったりすると、少し短くなる
※1……フィニッシュコマンドをのぞく
※2……十字ボタン、Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタンのいずれかを押すたびに0.07秒ずつ短縮される



プライズ

用語ガイド ▶▶▶ プライズ

敵を倒したりブロックを壊したりしたときに出現する、ボール状の物体。ソラにさまざまな恩恵をもたらす。出現すると自動的にソラに引き寄せられて、かならず拾うことができる。

プライズの種類

CHECK プライズには以下の種類があり、同じ種類でも大きさによって効果量が異なる。

一般的なプライズ

※○……影響を受ける、×……影響を受けない

名前／外見	大きさの種類	効果	プライズチートの影響
HPボール	小、中、大	HPが回復する。回復量は、大きさが小なら1、中なら10、大なら100	○（一部例外あり）
マニー	小、中、大	お金が手に入る。手に入る金額は、大きさが小なら1マニー、中なら10マニー、大なら100マニー	○
プライズボックス	—	チップが手に入る。敵を倒したときにプライズボックスが出現する確率は、基本の確率(→P.283～295)にドロップチート(→P.31)の倍率とラック(下記参照)の倍率を掛け合わせたものになる	×

特定の場所や特定の状況でのみ出現するプライズ

※○……影響を受ける、×……影響を受けない

名前／外見	出現する場所や状況	大きさの種類	効果	プライズチートの影響
SPボール	システムエリア	小、大	SPが手に入る。手に入る量は、大きさが小なら1、大なら10	×
スコアプライズ	ボスステージ	小、大	スコアが上がる。上がる量は、大きさが小なら10、大なら100	×
タイムボール	アグラバーのイベント(→P.147)、忘却の城・アグラバーの部屋(→P.184)	小、大	残り時間が増える。増える量は、大きさが小なら1秒、大なら10秒	○
ステータスリカバー	ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界	小、大	ソラのレベルがもどる。もどる量は、大きさが小なら1%、大なら3%	×

ラックによるプライズボックスの出現確率の変化

「1＋(ラックの値×0.25)」倍になる

(ラック0なら1倍、ラック1なら1.25倍、ラック2なら1.5倍、ラック3なら1.75倍……となる)

豆知識

- 敵を倒す前でも、クロックアビリティ『マニースティール』でマニーを、『アイテムスティール』でプライズボックスを出現させることができる(→P.274)
- チップの所持数が上限に達していると、プライズボックスは拾えない
- プライズチートの影響を受けるプライズの場合、出現するプライズの大きさと数は、プライズチートの倍率に合わせて変化する。たとえば、本来ならHPボール(小)が2個出現する(HPが2回復する)とき、プライズ倍率が「×5.0」になっていれば、出現するのはHPボール(中)が1個になる(HPが10回復する)

アドバイス



チップのセットのしかたやコマンドの使いかたなどを工夫すれば、バトルはグッとラクになる。それらについてのオススメのやりかたを紹介するので、プレイのさいの参考にしてほしい。

アドバイス1 デュアルプロセッサでステータスを大幅アップ

ステータスチップは、デュアルプロセッサの影響を受けるとステータスの上昇量が2倍になる(→P.28)。ステータスを上げたいときはチップを下記のようにセットして、デュアルプロセッサの効果を最大限に活かそう。

ステータスが大きく上がるようにする

デュアルプロセッサの影響を受けるスロットには、複数のステータスが上がるチップや、ステータスの上昇量が多いチップをセットするとおトク。基本的には、レベルアップチップとトロフィーチップの2種類を優先するのがいいだろう。これらのチップは、下の図のように、ステータスを上げるチップとしてとても優秀だからだ。

レベルアップチップによるステータスの上昇量



レベルアップチップは、上記のようにチップ4個ぶんの効果を持つ(トロフィーチップも同様)。

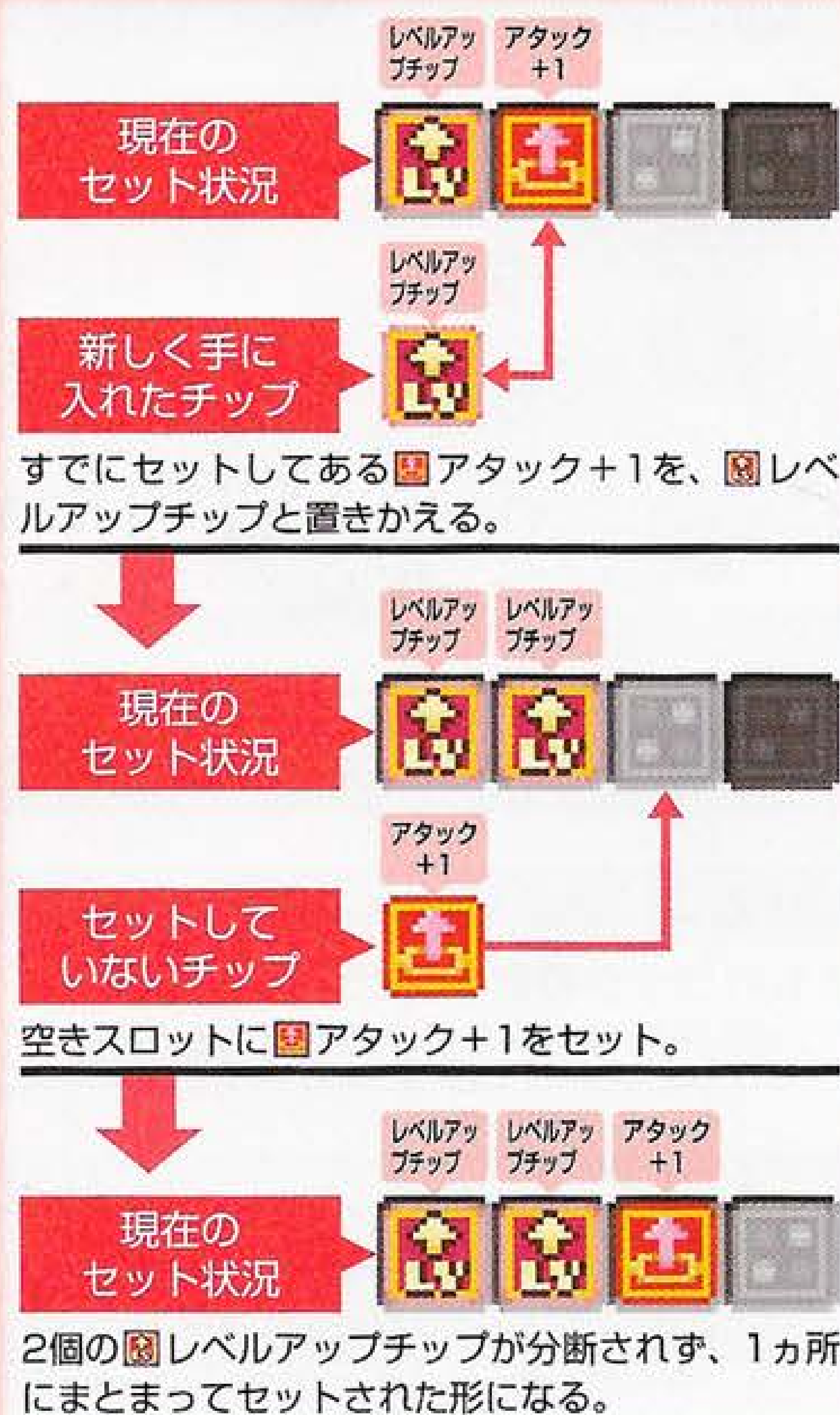
あと少しならCPU同士をつなぐ

CPUとCPUがもう少しでつながるようなときは、種類は問わずにチップをセットして、とりあえずデュアルプロセッサにしてしまおう。それだけでも、デュアルプロセッサになる区間のチップの効果が2倍になって、大幅に強くなれる。このときにステータスの上昇量が少ないチップやブランクチップをセットした場合は、レベルアップチップなどが手に入りしだい置きかえていけばいい。

アドバイス2 同じ種類のチップは近くにセットしよう

ステータスチップを手に入れた直後、それを空きスロットに何の工夫もなくセットしていると、近い場所にいろいろな種類のチップが入り混じってしまう。これでは、あとからチップを置きかえようとしたときに、目的のチップを探し出すのが大変になりがち。そこで、下の図のようにチップを整頓しながらセットしていくのもひとつの手。このようにすると、同じ種類のチップが近い場所にまとまるため、あとから置きかえるときに探しやすくなる(チップの効果は変わらない)。

チップを整頓しながらセットするときの例



アドバイス3 最終的にセットするチップはコレだ!

マトリックスボード上には、デュアルプロセッサの影響を受けるスロットと受けないスロットが100個ずつある(→P.27)。最終的には、それぞれのスロットに下記のようなチップをセットすると、ステータスと属性耐性のほぼすべてを上限まで上げることが可能だ。

最終的にセットするチップの例

※(灰)……デュアルプロセッサの影響を受けるスロットにセットする数
(橙)……デュアルプロセッサの影響を受けないスロットにセットする数

セットするチップ	(灰)	(橙)
レベルアップチップ	49個	—
トロフィーチップ	2個	28個
HP+8	—	10個
アタック+4	—	10個
マジック+4	—	10個
ガード+4	—	10個
ラックアップ	7個	—
サンダー+4	2個	12個
レジストファイア+4	10個	5個
レジストブリザド+4	10個	5個
レジストサンダー+4	10個	5個
レジストエアロ+4	10個	5個

上記のチップをセットしたときのステータスと得られるサポートアビリティ

※赤い数字は上限に達していることを表す

	名前	到達する値
ステータス	レベル	99
	最大HP	400
	攻撃力	200
	魔法力	200
	防御力	200
	ラック	14(※1)
サポートアビリティ	サンダー	64%
	レジストファイア	100%
	レジストブリザド	100%
	レジストサンダー	100%
	レジストエアロ	100%

※1……アバターのハッピー度(→P.327)が80以上のときは28

アドバイス4 便利なボーナスブースターとチートチューナーを優先して起動

ボーナスブースターやチートチューナーは下記のものを優先して起動させるのがオススメ。ボーナスブースター(サポートアビリティ)で何を取得できるかは、起動前だと画面に表示されないので、巻末の折りこみポスターを見て確認しておこう。

ボーナスブースター(サポートアビリティ)

起動させれば、便利なサポートアビリティを得られるようになる。とくに、P.272で紹介しているものは早めに取得しておきたい。



⬅最初のデバッグコード:Rは、『ハイジャンプ』を取得するために使うといい。

ボーナスブースター(ライブラ)

新たなバックドアを発見できるようになる(→P.189)。フリークエストでしか入れないシステムエリアに早い時期から挑戦したいなら、これを優先して起動させよう。

ボーナスブースター(コマンド)

使用可能なコマンドスロットが増え、多くのデッキコマンドを使って戦えるようになる。ただし、スロットが7個以上あっても、消費メモリの都合で活用できない可能性が高いので、4~5個目のボーナスブースター(コマンド)を起動させるのはあとまわしでもいい。

ドロップチート

敵がプライズボックスを落とす確率を高くできる。早めに起動させておくと、コマンドコンバートに使うコマンドを大量に入手可能。

HPチート

ノーマル敵の最大HPを下げて、簡単に倒せるようにできる。ソラの最大HPも下がってしまうが、使うコマンドしだいでは十分安全に戦えるのだ(→P.62~63)。



アドバイス5 チートのおトクな使いかた

チートをうまく使いこなせば、冒険を効率良く進めていくことができる。具体的には、以下のような使いかたを基本にするといい。



⬅チートにはメリットとデメリットがあるので調整は慎重に行なおう。

チートの基本的な使いかた

チートの種類	使いかた
難易度チート	基本的にビギナーかスタンダードにしておくとバトルがラク。スタンダードのほうが受けるダメージは大きいが、コンバートで使うコマンドを手に入れやすい。難易度をプラウドやクリティカルにするのは、「プラウドトロフィーやクリティカルトロフィーを獲得したいとき(→P.382)」「敵がそれぞれの難易度でしか落とさないものを手に入れたいとき」「各難易度でのワールドクリアのボーナスアイテムを手に入れたいとき」など、必要な場合だけでかまわない
ドロップチート	ドロップ倍率を上げて、コマンドコンバートに使うコマンドを手に入れやすくする。ドロップ倍率をある程度上げたあと実際にバトルをしてみて、余裕を持って戦えるならドロップ倍率をもっと上げ、厳しいようならドロップ倍率を下げてソラのHPを上げよう。この手順をくり返し、ラクに戦える範囲でもっとも高いドロップ倍率を探るといい
プライズチート	マニーをかせぎたいときにプライズ倍率を上げるのが基本(→P.65)。そのほか、ボス敵とのバトルの前にプライズ倍率を「×0.0」に設定し、ボス敵の攻撃で受けるダメージ量を減らすという使いかたもある
CPチート	コマンドコンバートを集中的に行ないたいときにCP倍率を上げる。🅁レベルアップチップを49個入手したあとは、もう経験値が必要ないので、CP倍率を「×4.0」のままにしていい
HPチート	ノーマル敵の最大HPを下げて一撃で倒せるようにしておくと、バトルがとてもラクになる。ソラの最大HPも下がるが、敵が出現した瞬間に一撃で倒していけばほとんど攻撃を受けないので、問題になることは少ない。ソラの最大HPが2以上になるようにして、サポートアビリティ『ラストリーヴ』とクロックアビリティ『リジェネ』を併用すると、安全性が増す。なお、ブレイブトロフィーを獲得するには、このチートでソラの最大HPを1にすることが不可欠(→P.382)

アドバイス6 コンバートでコマンドを強化

積極的に敵と戦いながら物語を進めていると、敵の落とすコマンドがどんどん手に入る。必要のないコマンドが手に入ったら、それをコマンドコンバートに使って、主力のコマンドをパワーアップさせていこう。

いままで使っていたのとは別のコマンドを主力にしたくなったら、図Ⓐのようにしてコンバートするのが基本。その組み合わせでコンバートするとコマンドの種類が変わってしまう場合は、図Ⓑのような手順を踏めばいい。

図Ⓐ：主力にするコマンドを変えたいときのコンバートのしかた



図Ⓑ：図Ⓐのコンバートでコマンドの種類が変わってしまう場合の対処法

例 新しく主力にしたいコマンドが『サンダガ』、いままで主力にしていたコマンドが『サンダラ』の場合(この組み合わせでコンバートすると『チェイスパルサー』に変わってしまう)



⬆『サンダガ』と組み合わせても種類が変化しないコマンドになるよう、『サンダラ』のレベルやマークを引き継がせてコンバート。この例では『ブリザラ』を作る。



⬆『サンダガ』を、最初の手順で作った『ブリザラ』とコンバート。『ブリザラ』のマークを引き継いだ、レベルの高い『サンダガ』が作れる。



アドバイス 7 ノーマル敵に有効なデッキを紹介

ノーマル敵とのバトルでは、ソラの周囲を攻撃して、敵の動きを封じたり大ダメージを与えたりするコマンドがとくに有効。そこで、下記のデッキ(使うコマンドのまとまり)を作るのがオススメだ。あとは、コンフィグの「デッキ送り」の設定を「回復コマンドスキップ」にしておけば、1〜2秒おきにXボタンを押しているだけで簡単に敵を全滅させることができる。『ケアル』はショートカットに設定して、ピンチのときに使おう。なお、『ケアル』の回復量は十分多いので、リロード時間が長い『ケアルラ』『ケアルガ』は必要ない。

サンダーデッキ

1	サンダガ
2	サンダガ
3	サンダガ
4	サンダガ
5	サンダガ
6	ケアル
7	ケアル

消費メモリの合計 98%

敵に密着するか敵の頭上にジャンプして『サンダガ』を使うことをくり返す。1回の『サンダガ』が周囲の敵を巻きこみながら何度も当たって、敵の集団を一気に倒せる場合が多い。『サンダガ』が手に入る前は『サンダラ』で代用しよう(『サンダラ』は、『サンダー』+『ファイア』や『サンダー』+『スロウ』などのコマンドコンバートで簡単に作れる)。コマンドスロットの数が少ないあいだは、ひとつのスロットに『ケアル』を、残りのスロットに『サンダガ』や『サンダラ』をセットすればいい。



➡強力なデッキコマンドが少ない物語序盤〜中盤ではとくに便利。



➡『ケアル』は2個セットしているが、自信があるなら1個でもOK。

マグネサンダーデッキ

1	マグネガ
2	サンダガ
3	マグネラ
4	サンダガ
5	スパークショック
6	ケアル

消費メモリの合計 99%

『マグネガ』や『マグネラ』で敵の動きを封じつつ頭上に集め、それらの敵を『サンダガ』や『スパークショック』で倒す。敵の動きを封じてから攻撃するので、ふだんは『サンダガ』をやや当てにくいバンディットやエアソルジャーも簡単に倒せる。攻撃の当てやすさをより重視して、『マグネラ』3個と『スパークショック』2個をセットしたデッキにするのも手。

マグネデッキ

1	マグネラ
2	マグネラ
3	マグネラ
4	マグネラ
5	マグネラ
6	ケアル

消費メモリの合計 94%

このデッキは、HPチートの併用を前提としたもの。敵のHPを『マグネラ』の一撃で倒せるくらいまで下げておけば、広範囲の敵を瞬時に全滅させることができる。さらに、「『マグネラ』の効果範囲内に追加で現れた敵を、出現と同時に倒す」「遠くの敵が近寄ってきたとき、『マグネラ』の効果範囲に入った瞬間に倒す」といったことも可能で、実用性が極めて高い。

※各コマンドのレベルを上げたり、「C」や「R」のマークをつけたりしておくと、より戦いやすくなる

アドバイス 8 ボス敵との戦いかたの基本を覚えよう

以下で紹介していく戦いかたは、多くのボス敵とのバトルで通用する。ボス敵に勝てなくて行きづまってしまったときは、ここで紹介している戦法を試してみよう。そのほか、P.296~313の攻略法も参考にしてほしい。

敵を追いかける弾を撃つ

ボス敵に対して接近戦を仕掛けると、逆に猛攻を受けて倒されてしまいがち。そこで、無理に近づこうとせず、敵をロックオンして逃げまわりながら、相手を自動的に追いかける弾を撃って攻撃してみよう。このようにすると、相手の攻撃をほとんど受けず、こちらの攻撃は堅実に当てていけるので、とても有利に戦うことができる。使うコマンドとしては、下記のものがオススメ。なかでも、相手を正確に追いかけつつ何度もダメージを与える『トリプルバスート』と、威力が高い『ジャッジオブ3』は、実用性がズバ抜けている。

この戦法でオススメのコマンド

- ジャッジオブ3
- ファイア
- ファイラ
- ファイガ
- トリプルファイガ
- バスートブリザガ
- トリプルバスート
- エアロ
- エアロラ
- エアロガ
- チェイスウインド



←この戦法を使えば、ボス敵を相手に苦戦することはまずなくなる。



➡『トリプルバスート』は、コアブロックと戦うときに使うのも有効。

『ターゲットスコープ』を活用する

この戦法では、あらかじめゼロ・ワンをセットし、『エーテル』と『ハイエーテル』を大量に用意しておくことが必要。また、ゼロ・ワンで発動させるクロックアビリティは、下の表のように設定しておこう。

実際のバトルでは、下の図の手順で行動すると、安全にボス敵にダメージを与えていくことが可能だ。この戦法は、HPチートで敵のHPを下げておけば、ノーマル敵とのバトルでも効果的なので覚えておくといい。

この戦法で発動させるクロックアビリティ

クロックレベル1	クロックレベル2	クロックレベル3	クロックレベルMAX
アタックブースト	オールクリティカル	ヘヴィアタック	ターゲットスコープ

この戦法での行動のしかた

『エーテル』と『ハイエーテル』を1個ずつ使って、クロックレベルをMAXまで上げる

↓

敵をロックオンして逃げまわりつつ遠くで『たたかう』を使い、『ターゲットスコープ』の効果でダメージを与えていく

↓

クロックゲージが満タンになったらフィニッシュコマンドを使う

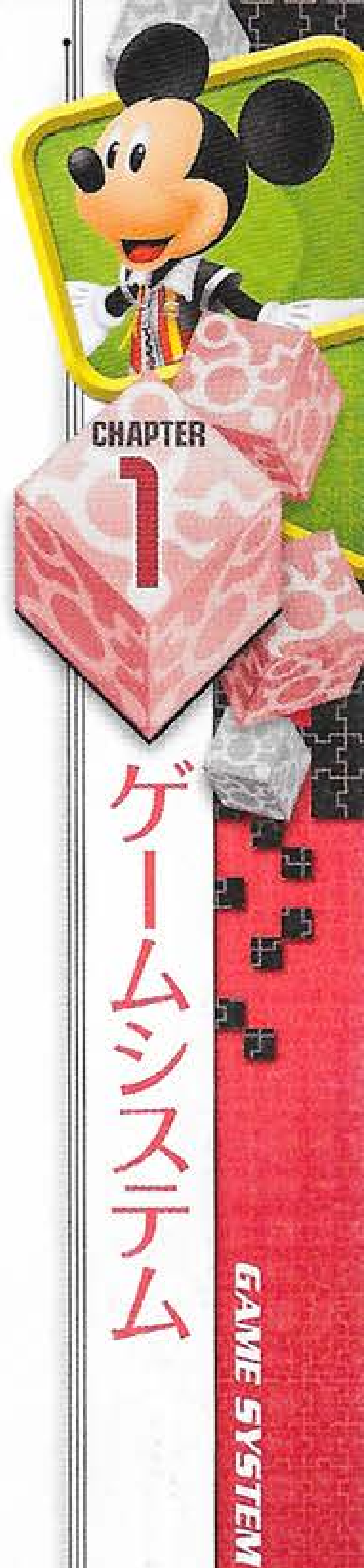
(→最初に戻る)

カウンターを狙っていく

下記のボス敵に対しては、敵の攻撃をガードしたのち、『ガードカウンター』か『コマンドカウンター』で反撃する戦いかたも悪くない。この戦法を使うなら、どの方向から攻撃されてもガードできるように、アーマーバングルもセットしておこう。『ガードカウンター』を使う場合は、『フィニッシュプラス』の効果でコンボフィニッシュを連続でくり出し、一気に大ダメージを狙いたいところだ。

この戦法が有効なボス敵

- ピート
- データ・リク
- ソラ・ハートレス
- ????(ロクサス)



アドバイス 9 経験値やマニーなどを大量にかせぐ方法

経験値やマニーを大量に手に入れたり、武器のレベルを一気に上げたりしたいときは、以下で紹介している方法がオススメ。そのさいは、P.63で紹介しているいずれかのデッキで戦うと効率がいい(マグネデッキがベスト)。なお、デッキコマンドのCPは、CPチートでCP倍率を「×4.0」にして下記のいずれかの場所で戦えば、すぐに最大値までためられる。

方法A 特定のシステムエリアで戦う

経験値かせぎ

場所	ホロウバスティオン前編のシステムエリア 6-B
5分でかせげる量の目安	経験値17万前後

この場所は、アバターシステムエリアをのぞけば出現する敵のレベルがもっとも高く、したがって、手に入る経験値の量も多い(→P.314～315)。そのため、敵を倒しながら進んでいくだけで、経験値を大量にかせげる。ただし、経験値をかせぐには都合の悪いフロアもあるので、下の表のいずれかのタイミングでシステムエリアから出て、すぐに入り直そう。なお、約束のお守りをセットし、クロックレベルMAXで発動させるクロックアビリティを『EXPアップ』にしておけば、効率はさらに上がる。その場合でも、無理にクロックレベルMAXを維持しようとせず、敵をどんどん倒していくことを優先したほうが、早いペースで経験値をかせげるだろう。

システムエリアから出るべきタイミング

タイミング	理由
6F脱出後	つぎの7Fにはコアブロックしか出現せず、経験値が手に入らないため
10F脱出後	つぎの11Fに出現するシャドウはレベルが低く、手に入る経験値が少ないため
12F脱出後	つぎの13Fには？？？？(ロクサス)しか出現せず、経験値が手に入らないため



←経験値だけが目当てなら、フロアトライアルを成功させる必要はない。

方法B アバターシステムエリアで戦う

経験値かせぎ

場所	アバターシステムエリアの99F
5分でかせげる量の目安	経験値数十万～百数十万(配置されるルームによって大きく変わる)

アバターシステムエリアの99Fからスタートし、敵を倒しつつそのフロアを脱出したら、システムエリアから出る。これをくり返せば、方法Aをはるかに上まわるペースで経験値が手に入るのだ。ただし、当然ながら、アバターシステムエリアのフロアを99Fまで作っていなければ、この方法は利用できない。



←99Fほどではないが、91F以降ならかなりのペースで経験値が手に入る。

方法C ノーマル敵の大群を倒す

マニーかせぎ　武器のレベル上げ

場所	オリンポスコロシアム・広場(フリークエスト)
5分でかせげる量の目安	70000マニー前後 ＋敵の討伐数300体前後

この場所をフリークエストで訪れると、エアソルジャー、インビジブル、ウィザードが合計70体現れる。それらの敵をすばやく全滅させていけば、キーブレードのレベルをあっという間に上げることが可能。また、プライズチートでプライズ倍率を「×5.0」にして戦うと、マニーも大量に手に入る。敵を全滅させたあとはロビーへ移動し、すぐに広場へもどれば、ふたたび70体の敵を出現させることができるのだ。

※かせげる量の目安は、P.63で紹介しているマグネデッキを使い、現れるすべてのノーマル敵を出現直後に倒すことを前提としている。また、経験値はCPチートによるEXP倍率が「×1」でクロックアビリティ『EXPアップ』を利用していないときのものを、マニーはプライズチートによるプライズ倍率が「×5.0」のときのものを記載

プランニングディレクター　【所属：東京開発チーム】

江波戸天仁

Takahito Ebato



代表作 KH コーデッド

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A ディズニーランドのアトラクションのように、見て、遊んで、何度でも楽しめるゲームにしたいと思っていました。バグブロックやシステムエリア、横スクロールアクション、3Dシューティングなどをアトラクションと見立てて、各ワールドを冒険してもらえるはずです。

Q 携帯電話版『KH コーデッド』から変えようと考えていた部分はどこですか？

A 操作性が大きく向上するので、DSで最高のアクションを実現したいと考えていました。『KH BbS』のデッキコマンド方式や敵へのロックオン性能を調整しつつ組み入れ、オートジャンプなども採用して、幅広いユーザーに遊んでもらえるアクションRPGになったと思います。

Q もっとも苦労した点は？

A 時間がなかったことです。携帯電話版『KH コーデッド』からDS版『KH Re：コーデッド』までの期間が短かったため、DS版での変更点や新しい企画の作成などが遅れてしまいました。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A ハ・ン・ド(※1)さんとの打ち合わせで札幌に出張したさい、何気なく入った居酒屋の刺身が大きく、味もおいしかったのが忘れられません。

Q 今回の作品で一番の見どころは？

A クリアからやりこみまで、買っていただいたみなさんが満足できる「トータルバランス」です。どこが一番かは、しぼりこめません！

自分だけが知っている本作の秘密

携帯電話版の開発時には、ボス戦を何度も試作しています。オリンポスコロシアムのボス戦の試作のなかには、味方と敵がパーティごとぶつかって、HPを削り合うというバージョンもありました。

プランニングスーパーバイザー　【所属：大阪開発チーム】

安江　泰

Tai Yasue



代表作 KH Re：COM、KH BbS、ベイグラントストーリー、テトラマスター、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 本作の開発チームに合流することになった経緯を教えてください。

A 2010年1月ごろに野村(野村哲也氏)から、本作のバトル、とくに成長要素について考えてほしいと声をかけられました。このとき『KH BbS』の大阪チームから僕を含めて3人が合流しましたが、最終的にはスタッフを20名以上増員しなければ作れないタイトルになってしまいました。野村の下で仕事をするといつも、果てしなく夢が広がり、開発の道のりも果てしなく厳しいものになります(笑)。

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A 成長システムのカスタマイズ要素を奥深くしながら、とっつきやすい内容にすることが目標でした。その絶妙なバランスについて悩み抜いた結果、マトリックスシステムとオーバークロックシステムの企画に行き着いたんです。このふたつのシステムは、やりこめばやりこむほどプレイの幅が広がっていくので、ぜひ時間をかけてじっくり遊んでみてください。

Q 今後『KH』の新作を手がけることになったときに挑戦したいことは？

A 新作についてくわしくはお話しできませんが、『KH Re：コーデッド』や『KH BbS』とはまたちがう、とんでもない成長システムでみなさんを驚かせたいです。企画を立てるうえでいつも何かしらのテーマを持つようにしていますが、いま夢中になっているテーマは"ふれあい"。夢のなかで、とある何かとふれあってます。

自分だけが知っている本作の秘密

スクラッチカードは、もともとは『KH BbS ファイナルミックス(※2)』用に企画した遊びでした。野村に提案したら、「ぜひタッチ操作でスクラッチしたい」とのことで、本作に採用されたんです。

※1……本作の制作を担当した開発会社　※2……2011年1月発売予定のPSP用タイトル

CHAPTER



シナリオ

SCENARIO



シナリオページの見かた

この章では、各ワールドでの冒険の進めかたを、4つのパートで解説している。エンディングを目指すなら「エピソード攻略」を、スコアアタックで高得点を狙うなら「ボスステージガイド」を、クエストに挑戦するなら「フリークエスト」を、それぞれ参照してほしい。

▶ワールドの基本情報

そのワールド全般の情報を集めたページ。エピソードに登場するキャラクターや、探索するエリアのつながりなどがわかる。

▶エピソード攻略

各ワールドでのエピソードの進めかたを、チャートとマップで解説するページ。マップには、システムエリアやレアプライズブロックの場所も記している。

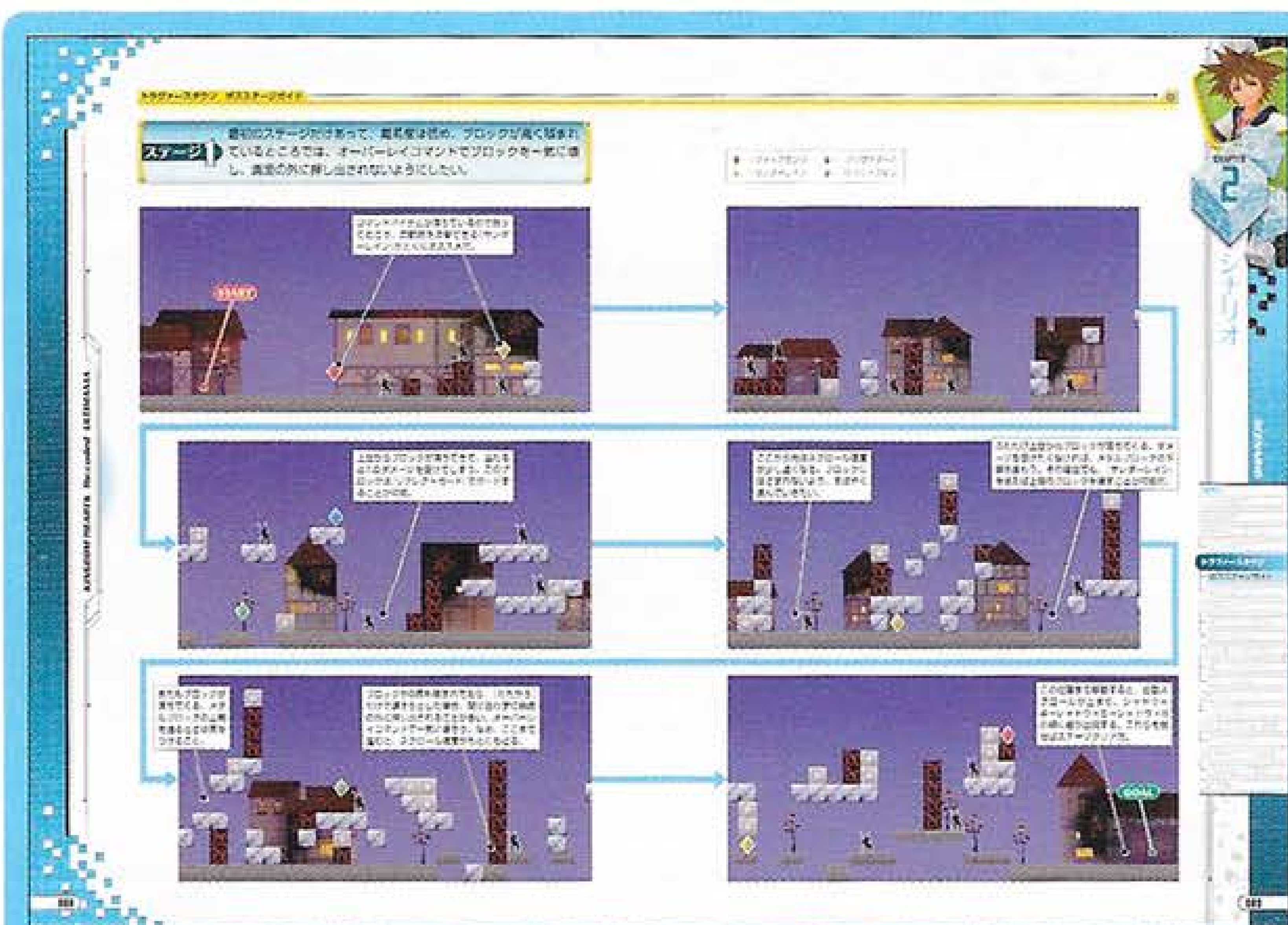


❶**ワールド名**……ワールドの名前。
❷**登場キャラクター**……そのワールドに登場するおもなキャラクターの紹介。
❸**全体マップ**……エピソード中に探索する範囲の全体図。記号の意味は下記のとおり。
❹**出現するエネミー**……エピソード中に各エリアで出現するエネミーの名前、レベル、各種データの掲載ページ。システムエリアとボスステージ(横スクロールアクション、3Dシューティング、ターン制RPG)に出現するエネミーは除外している。
❺**レアプライズブロックの中身**……レアプライズブロックおよびレアペアブロックを壊したときに手に入るもの。番号は本書で独自につけたもので、❸「全体マップ」にあるブロックの番号と対応している。
❻**プライズブロックの中身**……ワールド内にある各プライズブロックを、そのワールドを訪れてからはじめて壊したときに手に入るプライズの種類と入手確率。壊したのが2回目以降だと、中身がHPボール(回復量：8〜12)かマニー(金額：2〜5マニー)のどちらかになるが、別のワールドへ移動してもどってくると、中身がふたたび表内のプライズになる。
❼**BOSS**……そのワールドのボスステージで戦うボス敵。
❽**移動範囲マップ**……❾「クリアまでの手順」で訪れる範囲のマップ。記号の意味は下記のとおり。
❾**クリアまでの手順**……そのワールドのエピソードの進行手順をチャート形式で表したもの。チャート内の記号の意味は以下のとおり。
1 …行動の順番。番号は❽「移動範囲マップ」および❿「解説」と対応している
入手 …入手できるチップ
バトル …戦うことになるボス敵
システムエリア 1-A (→P.202) …その手順で探索することになるシステムエリア。脱出時に入手できるSP報酬を併記しており、一度しか入手できないSP報酬はオレンジ色の文字で示している
❿**解説**……❾「クリアまでの手順」に対応した、詳細な解説。
⓫**探索ガイド**……仕掛けの解きかたや高い場所にあるレアプライズブロックの壊しかたなど、そのワールドを探索するうえで覚えておきたい情報。

マップ内で使われている記号の意味

記号	意味
START	そのワールドを訪れたとき、最初に行動可能になる場所
秘密の場所	エリアの名前
1	そのワールドのエピソードをクリアするための手順を行なう場所。番号は❾「クリアまでの手順」と対応している
SAVE	セーブポイント
SHOP	ショップ
タイマースイッチ❶	仕掛けなど
150〜1000	そのワールドを訪れてからはじめて壊したときに高額のマニーが手に入る、プライズブロックの位置と金額の範囲。壊したのが2回目以降だと、中身がHPボール(回復量：8〜12)かマニー(金額：2〜5マニー)のどちらかになるが、別のワールドへ移動してもどってくると、中身がふたたび高額のマニーになる
全体マップ 1 移動範囲マップ HP+2	レアプライズブロックの位置と中身。番号は本書で独自につけたもの。中身を一度手に入れると、以降はレアプライズブロックがプライズブロックに変化して、中身は❻「プライズブロックの中身」のものになる
全体マップ 7 移動範囲マップ ガード+1	レアペアブロックの位置と中身。番号は本書で独自につけたもの。中身を一度手に入れると、以降はレアペアブロックがペアブロックに変化して、中身は❻「プライズブロックの中身」のものになる
システムエリア 1-A P.202 システムエリア 1-B ライブラ LV2 P.202	そのワールドから入れるシステムエリアの場所。ライブラは、バックドアを探すために必要な『ライブラ』のレベルを示す(記載されていない場合はLV1で探せる)
●―● / ―→ⓐ	エリアとエリアのつながり。矢印の先にⓐなどの記号がある場合は、同じ記号が書かれたもう一方の場所へつづいており、それをたどっていけば、❾「クリアまでの手順」のとおりに移動できる
セルフィ	そのワールドで受けられるクエストの依頼人
(赤)	隣のエリアへの出入口(通行できる)
(青)	隣のエリアへの出入口(通行できない)





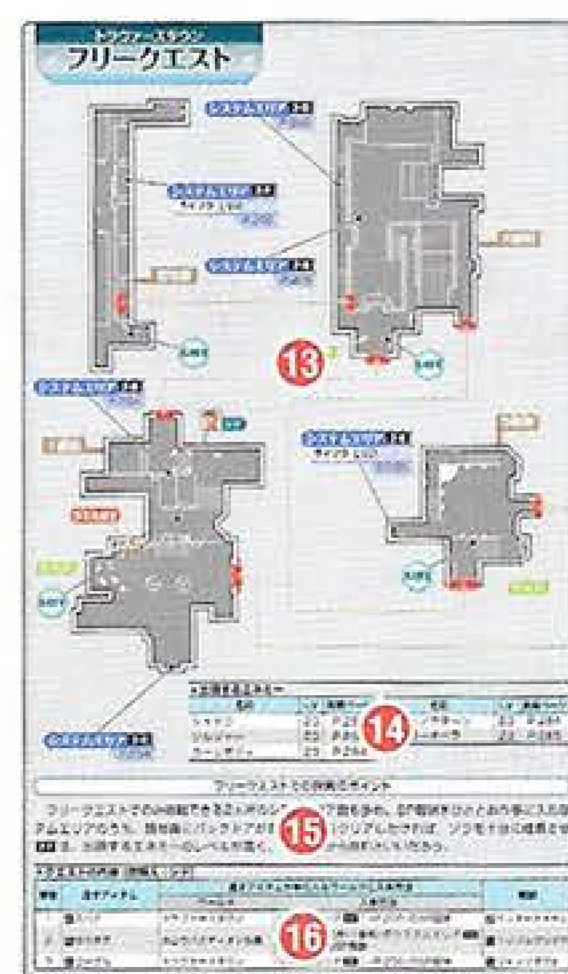
▶ボスステージガイド

それぞれのワールドの最後に待ち受けるボスステージのうち、操作方法などが特殊なステージについて解説するページ。



▶フリークエスト

各ワールドを「フリークエスト」(→P.15)で訪れたときの情報をまとめたコーナー。クエストの内容などを確認することができる。



⑫**ワールドスコア**……ボスステージのスコアの計算式、およびスコアとランクの対応。ランクと難易度に応じて、ボーナスアイテムの表に記載されているもののうち、以下のものが手に入る(ランクBの基準点よりもスコアが低かった場合はポーションがもらえる)。なお、ボスステージガイドがないワールドでは、「エピソード攻略」の最後にこの表を掲載。

- ランクS…表内の3段ぶんすべてのものがもらえる
- ランクA…表内の下2段ぶんのものがもらえる
- ランクB…表内の一番下の段のものがもらえる

⑬**フリークエストの全体マップ**……フリークエストで探索可能な範囲の全体図。記号の意味はP.69を参照。

⑭**フリークエストに出現するエネミー**……フリークエストで各エリアに出現するエネミーの名前、レベル、各種データの掲載ページ。システムエリアに出現するエネミーは除外している。

⑮**フリークエストでの探索のポイント**……フリークエストで探索するうえで注意したいことや、エピソード中とのちがいなどの解説。

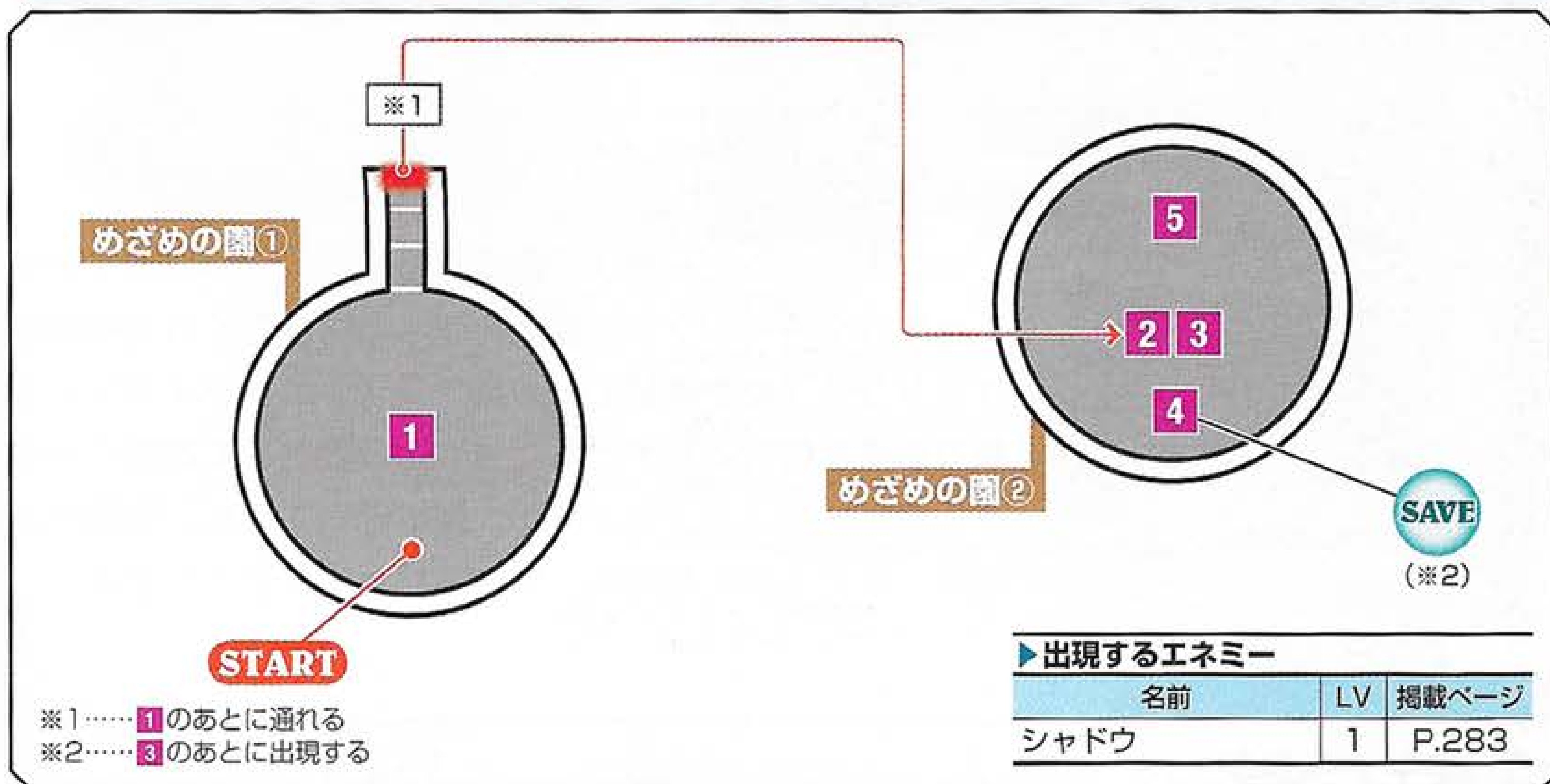
⑯**クエストの内容**……そのワールドで受けることができるクエストの依頼人の名前、依頼人に渡すアイテムおよびその入手方法、もらえる報酬。





めざめの園

ゲームをスタートすると、まずはめざめの園で基本操作を学ぶことになる。ひととおりすんだらデスティニーアイランドへ移動し、本格的な冒険がはじまるのだ。



※1……1のあとに通れる
※2……3のあとに出現する

▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	1	P.283

めざめの園①

1 「求める力」と「さしだす力」を決める
入手 (右記参照)

めざめの園②

2 ハートレスと3回戦う

3 レベルアップチップをセットする
※エピソードリプレイではこの手順は省略される

4 セーブポイントに触れて扉を出現させる

5 ふしぎな扉を調べる

デスティニーアイランドへ(→P.75)



1 力を選んでコマンドを手に入れる

中央の光に触れると、ソラは「求める力」と「さしだす力」を選ぶことになる。ソラのまわりに剣、盾、杖の3種類の武具が出現しているので、それらに近づいて「求める力」と「さしだす力」を決めよう。この選択により、下の表のコマンドが手に入るのだ(エピソードリプレイでは何ももらえない)。なお、武具を選んだあとの問いに対して「やっぱり…ちがう」と答えれば、はじめから選び直すことができる。

選んだ武具と得られるコマンド

求める力	さしだす力	得られるコマンド
剣	盾	エリアルブレイク、スライドダッシュ
	杖	エリアルブレイク、ライズアッパー
盾	剣	リボルブブレイク、ケアル
	杖	リボルブブレイク、ライズアッパー
杖	剣	ファイア、ケアル
	盾	ファイア、スライドダッシュ

2 シャドウを相手にバトルの練習

「求める力」と「さしだす力」を選んだあとは黒コートの人物が姿を現す。彼を追いかけるとシャドウが3連続で襲ってきて、それらを倒しながらエネミーとの戦いかたを学ぶことになる。3回目のバトルで、フィニッシュコマンドを使ったうえでシャドウを全滅させれば、バトルは終了だ(エピソードリプレイでは3回目のバトルで6体倒せば終了)。なお、バトル中にソラのHPが残り少なくなると、自動的に満タンまで回復される。

※めざめの園のエピソードリプレイを行なうには、デスティニーアイランドのエピソードリプレイを選べばいい



デスティニーアイランド

DESTINY ISLANDS





ジミニーメモのデータから構築した世界のバグを取りのぞくため、データのソラに協力を頼んだ王様。これを引き受けたソラは、まず最初に、故郷デスティニーアイランドの離れ小島を訪れる。子どもたちの遊び場としておなじみのその島には、バグブロックが大量に現れていた。困惑する幼なじみたちのためにも、ソラはひと肌脱ごうとする。

デスティニーアイランド

登場キャラクター



セルフィ

デスティニーアイランドに住む、ソラの遊び友だちのひとり。夢見がちなところもあるが元気ハツラツとした女の子で、ティーダやワッカと一緒にいることが多い。言葉づかいが特徴的。



⬅突然あたりに現れたバグブロックを不気味がって、調査をソラに頼む。



ワッカ

デスティニーアイランドの離れ小島でよく遊んでいる男の子。ソラの幼なじみのなかでは一番年上で落ち着いている。ブリッツボールという球技が好きで、いつもボールを手放さない。



⬅バグブロックについて調べる途中ではぐれたティーダを心配している。



ティーダ

デスティニーアイランドで暮らす、ソラの幼なじみのひとり。性格はとても明るく好奇心旺盛で、自分こそがエースだと信じて疑わない。語尾に「～ッス」をつけるのがクセ。



⬅負けん気が強く、ソラに向かってチャンバラで勝負を挑んでくる。

全体マップ



出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	1	P.283
ティーダ	2	P.296
ダークサイド	2	P.296

レアプライズブロックの中身

No.	中身
1	HP+2
2	ブランクチップ
3	ファイア

プライズブロックの中身

中身	確率
マニー(5)	50%
HPボール(15)+マニー(5)	30%
ポーション	10%
エーテル	10%



エピソード攻略

※1……空中に浮いたブロックの上にある

秘密の場所

ブランクチップ

システムエリア 1-A
P.202

START

SAVE

3 5 4 2 6 7 1

50〜100

HP+2(※1)

ア

デスティニーアイランド

● 探索ガイド

ア ブロックを壊せばごほうびがもらえる

セルフィから島の状況を聞いたのち、ふたたび彼女に話しかけると、島にあるブロックを壊してほしいと頼まれる。20個以上壊してから報告すれば、ガード+1がもらえるのだ。なお、一度ガード+1をもらったあとにエピソードリプレイで再挑戦した場合は、彼女からもらえるものがハイポーションになる。



←セルフィから頼まれる前に壊したブロックの数もカウントされている。

バグブロックやシステムエリアといった本作ならではの要素が、さっそく登場する。このワールドの探索を通じて、冒険の基本的なルールを覚えよう。

▷BOSS
ダークサイド

デスティニーアイランド

1 セルフィから島の状況を聞く

2 ワッカからレアプライズブロックのことを聞く

3 レアプライズブロックを壊す

入手 HP+2

4 チップをステータスマトリックスにセットして『ライブラ』を取得する

5 ワッカに話しかけて、レアプライズブロックのことを報告する

6 黒コートの人物を見かける

7 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 1-A (→P.202)

SP報酬	
オフェンスブレス	ガード+1
アタック+1	ブランクチップ
マジック+1	

P.77へ

2 3 4 5 ブロックを壊してワッカに報告

ワッカと話したら、まずは空中にあるレアプライズブロックから HP+2を手に入れよう。そのあと、ステータスマトリックスにいずれかのチップをセットし、『ライブラ』を取得したうえでワッカに話しかけると、ティーダの様子を見てきてほしいと頼まれるのだ。なお、エピソードリプレイでは、3の場所にあるプライズブロックを壊したあと、すぐにワッカに話しかければOK。



←ここからジャンプしてぶら下がれば、簡単にレアプライズブロックのそばへ行ける。

6 7 システムエリアをクリアしよう

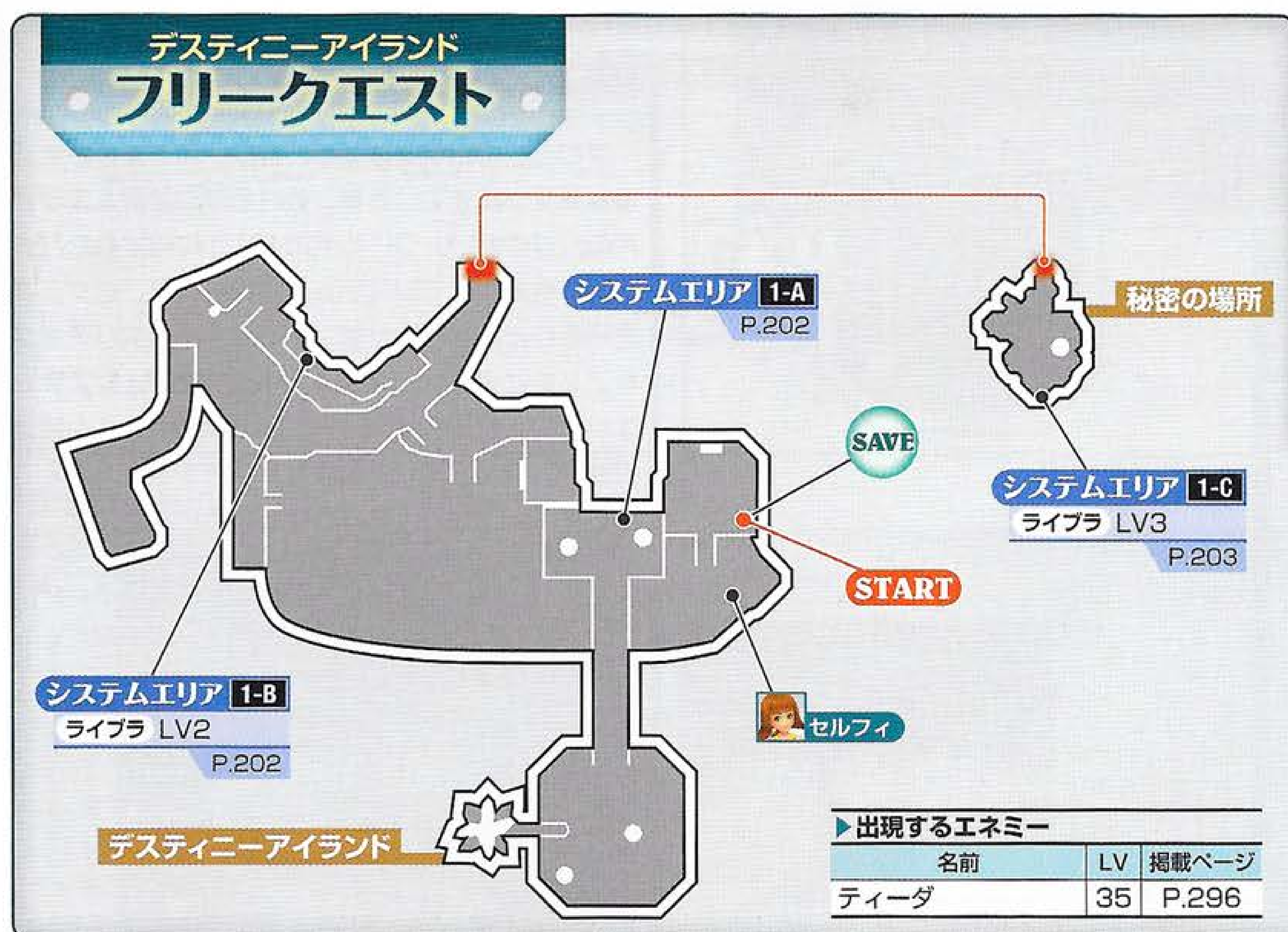
ブロックの出現をはじめ、各ワールドではさまざまな異変が起きているが、それらはシステムエリア内のバグのせい。ワールドのどこかに隠されたバックドアを見つけてシステムエリアに入り、バグエネミーをひととおり倒せば、そのシステムエリアをクリアしたことになって異変を解決できる(システムエリアでの探索の手順はP.189を参照)。この場面では、システムエリア 1-A をクリアすると、消えていた橋が出現して小島に渡れるようになるのだ。



←バックドアを探すモードに入ると、画面が写真のようになってBGMも変化する。

※デスティニーアイランドのエピソードリプレイをはじめた場合は、めざめの園(→P.71)からスタートする

嵐の浮島
10
9
秘密の場所
システムエリア 1-A
P.202
SAVE
デスティニーアイランド
8
ファイア



▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
ティーダ	35	P.296

P.75より

デスティニーアイランド

8 ティーダと勝負して勝つ

バトル ティーダ(→P.296)
入手 ポーション

秘密の場所

9 鍵穴の世界へ向かう

ボスステージ

10 嵐の浮島でダークサイドと戦う

バトル ダークサイド(→P.296)

エピソードクリア

8 小島でティーダと1対1の勝負！

橋を渡った先の小島では、ティーダがソラに勝負を挑んでくる。この勝負は、ティーダのHPをゼロにすればソラの勝ちとなってポーションが手に入るが、負けてもゲームオーバーにはならない。ちなみに、ティーダに話しかけるたびに何度でも勝負でき、勝てばそのつどポーションが入手できる。



⬅やみくもに攻めず、ティーダの攻撃をかわしたあとに反撃していくのがポイントだ。

9 10 回復の手段を用意して鍵穴の世界へ

ティーダとの勝負に勝ったあとに秘密の場所へ行くと、嵐の浮島へ自動的に移動し、そのままダークサイドと3回連続で戦うことになる。秘密の場所へ向かう前に、ソラのHPを回復する手段として『ポーション』や『ケアル』を用意しておきたい。

ワールドスコア

ダークサイドとの計3回のバトル中にソラがとった行動でスコアが決まる。ブロックやシャドウは無理に攻撃せず、ダークサイドを早く倒すことを優先しよう。

スコア ＝ ボスステージのタイムボーナス［60000－ダークサイドの討伐時間ペナルティ］＋ ボスステージでのエネミーやブロックのスコア(下記参照)の合計

※ペナルティは100分の1秒経過につき1

種類	スコア	種類	スコア
ダークサイド	1000	ダメージブロック	300
シャドウ	10	プライズブロック	500
ノーマルブロック	200		

▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
40000以上	S	ファイア	ファイアブレード	ヒートダッシュ	スロウ
30000～39999	A	エーテル	ファイア	ファイアブレード	ヒートダッシュ
20000～29999	B	ポーション	エーテル	ファイア	ファイアブレード

フリークエストでの探索のポイント

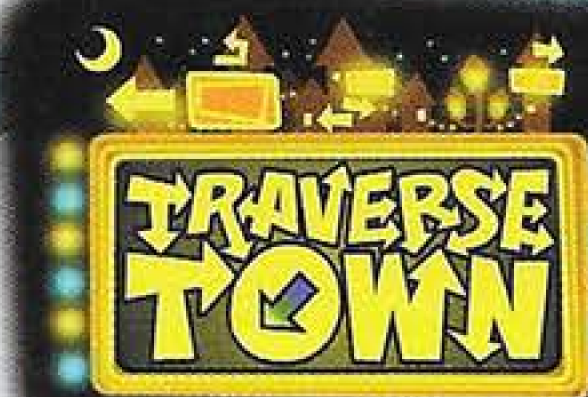
フリークエストでのみ入れるシステムエリアは2ヵ所あるものの、ソラのレベルがそれなりに高ければ、どちらもクリアするのはさほど難しくないはずだ。また、小島にいるティーダに話しかけると、エピソード中と同じように勝負ができる。ただし、勝っても何も手に入らない。

▶クエストの内容【依頼人：セルフィ】

順番	渡すアイテム	ワールド	入手方法	報酬
1	浮き輪	デスティニーアイランド	システムエリア 1-B (→P.202)のSP報酬	フェザーチェーン
2	なわとび	デスティニーアイランド	システムエリア 1-C (→P.203)のSP報酬	グラビデドロップ
3	ハリセン	ホロウバスティオン後編	リクの記憶世界(デスティニーアイランド)のシステムエリア 7-A (→P.213)のSP報酬	ショックフォール

トラヴァースタウン
TRAVERSE TOWN





デスティニーアイランドにて黒コートの人物に鍵穴の奥へと誘われたソラは、島に異変を起こしていたバグの親玉を倒すが、混乱のなかでトラヴァースタウンという街に飛ばされてしまう。その世界もまた、バグが原因の奇妙な出来事に悩まされていた。ソラは、シドという技師の頼みで3つ子の兄弟を捜しつつ、街の異変を調べることに。

トラヴァースタウン
登場キャラクター

シド



1番街にあるショップの店長。ヒューイたちの面倒を見ており、彼らのワンパクぶりに手を焼いている。



⬅別の世界からきた腕ききのパイロット。言葉づかいは乱暴だが面倒見が良い。

モーグリ



頭にポンポンを持ち、大きな丸い鼻をした不思議な生き物。さまざまな世界でアイテムを売買している。



➡実際に登場するのはトラヴァースタウンの1番街のみ。ほかの場所では立体映像で現れる。

ヒューイ



ドナルドの甥っ子である3つ子の兄弟の長男。赤い服が目印のリーダー格で、街に現れたバグブロックの謎を解こうとしてトラブルに見舞われる。

デューイ



頭の回転が速い、3つ子の次男坊。兄弟と手わけしてバグブロックを調べるなかで、不思議なかけらを発見する。青い服がトレードマーク。

ルーイ



緑色の服を着ている3つ子の末っ子。心優しい性格だが、行動のテンポが少し遅いせいか、兄弟のなかでとくにやっかいなことに巻きこまれる。



トラヴァースタウン

全体マップ

4
5
6
3
10
システムエリア 2-D
P.205
システムエリア 2-A
P.203
2番街
路地裏
9
SAVE
SHOP
SAVE
システムエリア 2-B
P.204
2
1番街
START
SHOP
1
SAVE
3番街
8
SHOP
SAVE
7
システムエリア 2-C
P.204

出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	1	P.283
ソルジャー	8	P.283
ラージボディ	8	P.284
レッドノクターン	5	P.284

レアプライズブロックの中身

No.	中身
1	サンダー
2	ブランクチップ
3	ブランクチップ
4	HP+2
5	ガード+1
6	ケアル
7	ブランクチップ
8	ガード+1
9	アタック+1
10	ブランクチップ

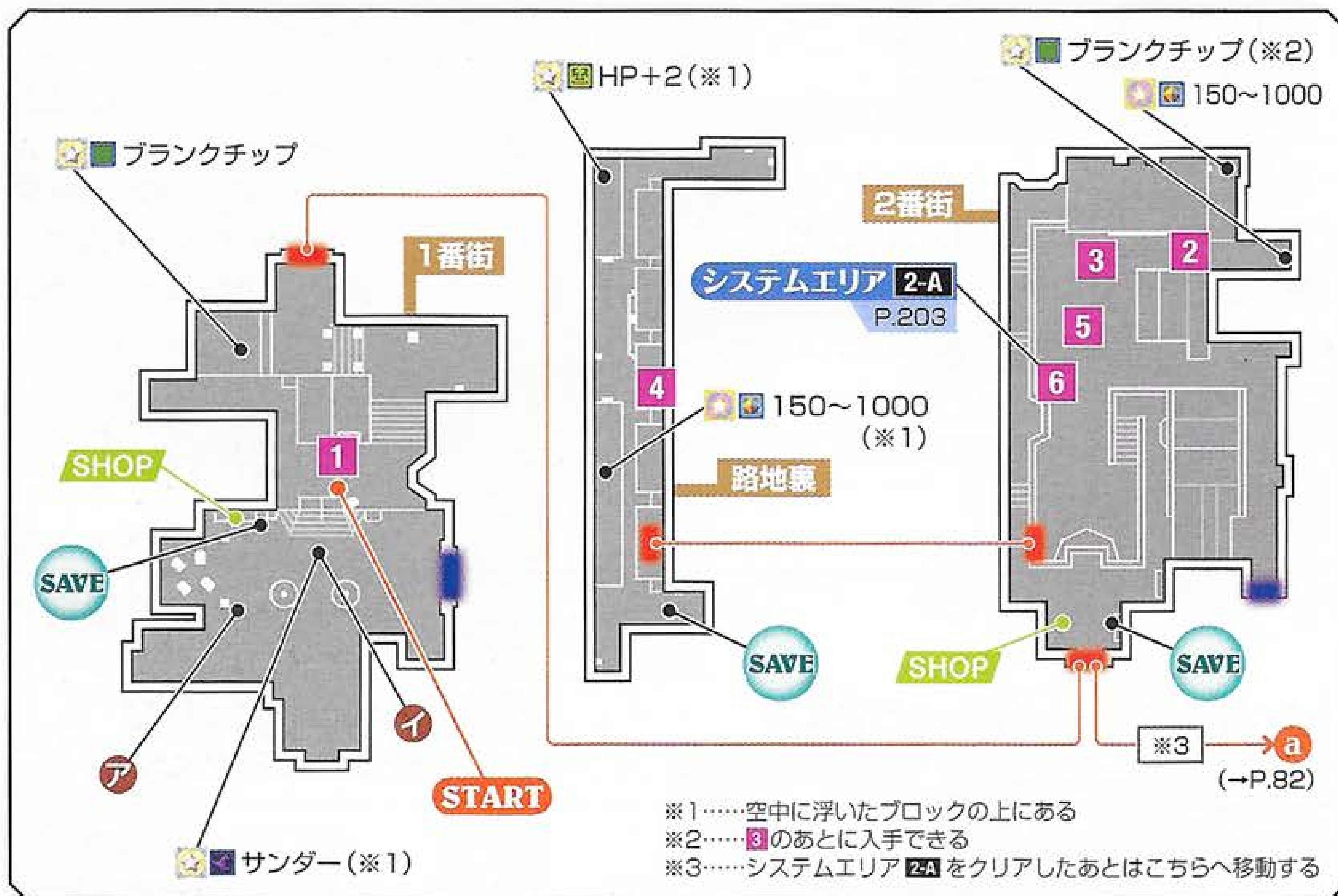
プライズブロックの中身

中身	確率
マニー(10)	50%
HPボール(15)＋マニー(10)	20%
ポーション	10%
エーテル	10%
ハイポーション	5%
オールキュア	5%



トラヴァースタウン ● TRAVERSE TOWN

エピソード攻略



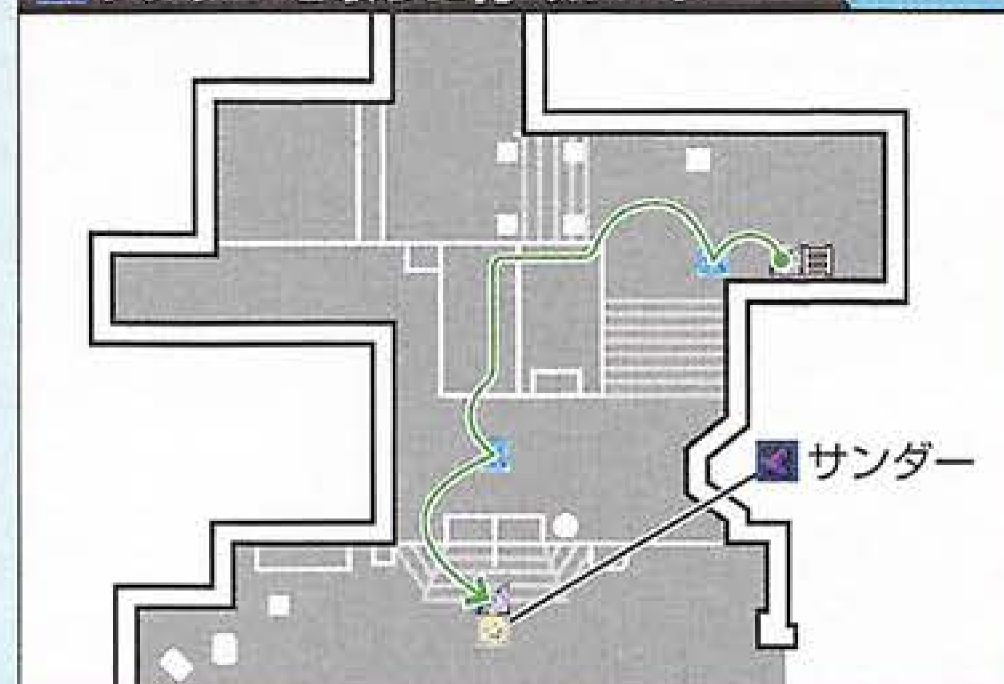
● 探索ガイド

ア おばさんから ポーションがもらえる

1番街のカフェにいるおばさんに話しかけると、一度だけ ポーションがもらえる。ただし、システムエリア 2-A をクリアしてシドと話したあとはもらえなくなるので注意しよう。

イ サンダーを手に入れよう

1番街の広場に浮かんでいるメタルブロックの上には、レアプライズブロックがあり、壊せば サンダーが手に入る。ハシゴをのぼったあと、下の図のルートで取りに行くといい。



高い場所のブロックは『サンダー』で壊せ

一部のレアプライズブロックはかなり高い場所にあるため、足場をいくつも飛び移っていかなければ壊せないように思える。しかし、下の写真のように『サンダー』などを利用すれば、簡単に中身が取れるのだ。この方法は以降の冒険でも役に立つので、ぜひ覚えておきたい。



←ナビマップや地面の影を参考に、レアプライズブロックの真下付近へ行く。



←『サンダー』で頭上を攻撃すれば、ブロックが壊れて中身を入手できるのだ。

ヒューイ、デューイ、ルーイの3つ子を捜しながら異変を解決していく。最後に待ち受けるボスステージは、横スクロールアクションになっている。

▷BOSS



ガードアーマー

1番街

1 シドから、ヒューイ、デューイ、ルーイを捜してほしいと頼まれる

2番街

2 ハートレスに襲われているヒューイを助ける

入手 ファイア

3 ハートレスの集団と戦う

入手 なぞのかけら

路地裏

4 デューイを助ける

入手 サンダー

2番街

5 ハートレスの集団と戦う

6 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

入手 なぞのかけら

システムエリア 2-A (→P.203)

SP報酬	
ファイアチャーム	ファイア
HP+2	スライドダッシュ
マジック+1	

P.83へ

2 3 ハートレスと連戦

2でシャドウ3体を倒したあとは、つづいて3でラージボディやシャドウと戦う。ラージボディは正面からのコンボやアタックコマンドでの攻撃を弾き返すので、マジックコマンドを使うか背後にまわりこんで攻撃しよう。なお、3のあとには、2番街のあちこちでハートレスが出現するようになる。



⬅2と3のバトル中は、見えない壁に囲まれ、ハートレスを倒すまで外に出られない。

4 路地裏にいるデューイを助けよう

ヒューイを助けてから路地裏へ行くと、デューイが助けを求めてくる。デューイはバルコニーにいるので、近くにあるノーマルブロックをのぼって彼のもとへ行こう。デューイに話しかければ、助けたお礼としてサンダーがもらえるが、その直後に彼は2番街へ行ってしまう。

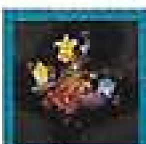
5 6 2番街からシステムエリアへ

デューイを追って訪れた2番街では、ハートレスの集団が襲いかかってきて、これを全滅させた直後に、バックドアを探すモードになる。広場に隠されたバックドアを見つけ出し、システムエリア2-Aをクリアすれば、2番街へ帰ってきたあとにデューイからなぞのかけらがもらえるのだ。



⬅システムエリア2-Aのバックドアは、ブロックが吸いこまれた地面に隠されている。

INDEX



※4……システムエリア 2-B をクリアしたあとに通れる
※5……最初は3番街からでなければ通れない
※6……10のあとは、1番街を一度訪れるまで通れない
※7……10のあとはこちらへ移動する
※8……バルコニーの上にある
※9……空中に浮いたブロックの上にある

P.81より

1番街

7 シドのところへデューイを連れていく

入手 クイックコンボ

8 2番街への扉が消えているのを見る

9 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 2-B (→P.204)

SP報酬	
ウィザードブレス	ヒートダッシュ
アタック+1	エリアルブレイク
HP+2	

3番街

10 ハートレスの集団と戦う

P.85へ

7 8 9 消えた扉をもとどおりにしよう

シドかヒューイに話しかけると、デューイを連れもどしたお礼として、シドからクイックコンボがもらえる(エピソードリプレイではエーテルがもらえる)。このあとは、2番街を通って3番街へ向かうことになるが、1番街から2番街へ通じる扉は消えてしまっている。扉をもとどおりにするには、システムエリア 2-B をクリアすればOKだ。

10 3番街から1番街へもどる

3番街の広場の中央では、ハートレスの集団が襲いかかってくる。相手は数がかなり多いので、デッキコマンドに『ポーション』や『ケアル』をセットしておくと安心だ。このバトルに勝ったら、黒コートの人物を追いかけて1番街へ移動しよう。



⬅事前にファイアチャームを装備しておけば、敵の攻撃で炎上状態にさせられずにすむ。



➡黒コートの人物は、階段の下の扉から1番街へと消えていく。同じ扉から追いかけよう。

●探索ガイド

ウ 時計塔のレアプライズブロックの中身を入手

9のあとは、2番街のブロックの配置が大きく変わっている。下の写真の要領で時計塔にのぼれば、レアプライズブロックからケアルとガード+1が入手できるのだ。ちなみに、12のあとには2番街のブロックの配置がさらに変化して、これらのレアプライズボックスがなくなってしまう。3番街へ向かう途中で訪れたときに、忘れずに手に入れておきたい。



⬆まずはショップの近くにあるバウンドブロックを利用し、空中に浮かぶメタルブロックに乗る。



⬆メタルブロックの足場は、時計塔のほうへつづいている。ジャンプでひとつずつ渡っていこう。



⬆つきあたりのプライズブロックの上に乗り、そこからジャンプすれば時計塔のフチにぶら下がれる。



2番街
15
13
14
システムエリア 2-D
P.205
システムエリア 2-A
P.203
ブランクチップ(※11、※12)
アタック+1(※11)
3番街
路地裏へ
エ
SHOP
SAVE
16
1番街
SAVE
SHOP
SHOP
(※10)
SAVE
12
b (→P.82)
11
システムエリア 2-C
P.204

※10……10のあとはシステムエリア 2-C をクリアするまで利用できない
※11……12のあとに入手できる
※12……空中に浮いたブロックの上にある

●探索ガイド

エ 屋根の上にのぼる

12のあとの2番街には、レアプライズブロックが2個出現している。そのうちの1個は、建物の屋根の上にあるので、セーブポイントの近くに浮かんでいるメタルブロックを足場にして屋根にのぼろう。時計塔のそばに浮かぶレアプライズブロックは、真下付近で『サンダー』などを使って壊すのが手っ取り早い。



⬅3番街から訪れた場合は、バウンドブロックを利用すれば屋根にのぼれる。

P.83より

1番街

11 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 2-C (→P.204)

SP報酬
- エナジーボム
- マジック+1
- アタック+1
- ファイアブレード
- リボルブブレイク

12 シドに話しかけて街の様子を聞く

2番街

13 ルーイが助けを呼ぶ声を聞く

14 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 2-D (→P.205)

SP報酬
- ブリザドチャーム
- ラックアップ
- マジック+1
- ライズアッパー
- サンダー

15 ルーイを助ける

入手 なぞのかけら
ブリザド

1番街

16 黒コートの人物にもらったかけらを組み合わせて鍵穴の世界へ向かう

入手 なぞのかけら

ボスステージ(→P.86)
横スクロールアクション

鍵穴：最深部でガードアーマーと戦う

バトル ガードアーマー(→P.298)
入手 ウィッシュスター

エピソードクリア

11 1番街の異変を解決しよう

1番街では街の人が全員いなくなっているが、システムエリア 2-C をクリアすれば、もとどおりになる。バックドアは、黒コートの人物が消えた大きな扉を調べれば、すぐに見つかるはずだ。

13 14 15 時計塔にいるルーイを助ける

シドと話したあとに2番街を訪れると、ブロックの配置がさらに変わっているうえ、時計塔に異変が起きてルーイが閉じこめられている。バックドアを探してシステムエリア 2-D をクリアすれば、時計塔のそばにメタルブロックがいくつか出現し、ルーイのところへ行けるようになるのだ。



⇐新たなレアプライズブロックも出現している。左ページを参考に、中身を入手しよう。



⇒システムエリア 2-D をクリアしたあとは、メタルブロックをのぼって時計台の上へ。

16 鍵穴の世界は横スクロールアクション

ルーイを助けて1番街へもどった直後に黒コートの人物が現れ、ソラはそのままボスステージである鍵穴の世界へ向かう。トラヴァースタウンのボスステージは横スクロールアクションになっており、使用できる攻撃などがふだんと異なるので、ルールをしっかりと覚えておこう。ステージ3の終点にいるガードアーマーを倒せばトラヴァースタウンのエピソードはクリアとなり、ウィッシュスターが手に入るほか、ボスステージでのスコアに応じてボーナスアイテムも入手できる(→P.92)。



⇐ボスステージでは、画面の外に押し出されると、ダメージを受けてしまうので注意。



ボスステージガイド

TRAVERSE TOWN BOSS STAGE GUIDE

横スクロールアクションのステージを突破せよ！

トラヴァースタウンのボスステージは、ソラたちを横から見た特殊な視点で展開する。このステージでは、画面が自動的にスクロールするうえ、ソラの能力が制限されるのだ。

横スクロールアクションステージでの制限

要素	制限
デッキコマンド	すべて使用できない。ただしCPは入手できる
オーバークロック	クロックゲージがたまらず、フィニッシュコマンドも使用できない
クロックアビリティ	クロックレベル1のもののみ利用可能。ただし、『インパクトアーツ』『ソニックアーツ』『オートポーション』は利用できない
ロックオン	実行できない



⬆各ステージは、一番奥まで進んで、最後に現れる敵を倒せばクリア。全部で3ステージあり、ステージクリア時にはHPが全回復する。

オーバーレイコマンド コマンドアイテムを取れば強力な技が使える

ステージ内に配置されているコマンドアイテム(下の写真を参照)を拾うと、Xボタンでオーバーレイコマンドを使える。オーバーレイコマンドは強力なうえ、リロードの必要がなく連続で使うことが可能。ただし、使える回数にはかぎりがあるので注意しよう。



⬅これがコマンドアイテム。4種類あり、入手したときに使えるオーバーレイコマンドがそれぞれちがう。



➡オーバーレイコマンドの残り使用回数はゲージの形で表示される。ゲージは、技を使うたびに短くなっていく。

オーバーレイコマンドに関する注意点

- 一度に1種類しか持てず、別のコマンドアイテムを拾うと、それまで持っていたものはなくなってしまう
- ソラが穴に落ちるか、ブロックなどにはさまれたまま自動スクロールで画面の外に押し出されると、持っていたものが失われる

オーバーレイコマンドの種類

ファイアランジ

タイプ	属性	威力倍率	使える回数
物理	ファイア	2.0	10回

『ヒートダッシュ』のような動作で、炎をまとって長距離を突進する。



ブリザドダート

タイプ	属性	威力倍率	使える回数
魔法	ブリザド	0.75	5回

15発の氷塊を、頭上から前方に発射。発射中もソラは自由に行動できる。



サンダーレイン

タイプ	属性	威力倍率	使える回数
魔法	サンダー	1.31	5回

上空から広範囲に雷を落とす。ブロックをまとめて壊したいときに便利。

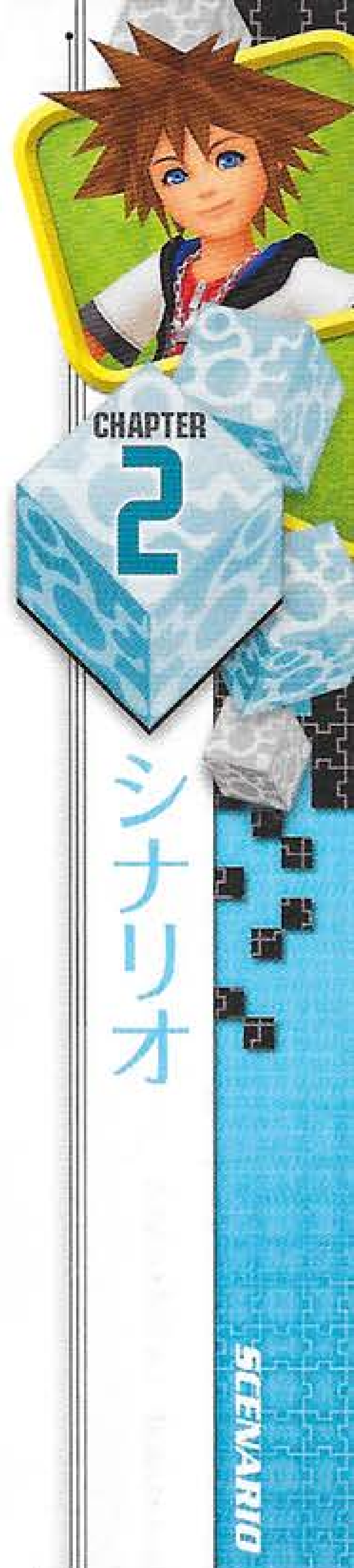


ウインドスピン

タイプ	属性	威力倍率	使える回数
物理	エアロ	1.0	10回

『ウインドスイープ』のような動作で、上昇しつつスピン攻撃をくり出す。





自動スクロール 画面の外に押し出されたりすると大ダメージを受ける

自動スクロール中は、ソラが画面の左端にいると、スクロールに合わせて勝手に前へ進む。しかし、前方にブロックなどがあって前へ進めない場合、画面の外に押し出されて、下記のようなことが起こってしまうのだ。なお、地面の穴に落ちた場合も同じことが起こるので気をつけたい。

画面の外に出たときに起こること

- 最大HPの20%のダメージを受ける
- 持っていたオーバーレイコマンドが失われる
- 光に包まれ、3秒が経過するかAボタンを押すまで、エネミーやブロックをすり抜けながら浮遊移動できる(ただし、画面端付近には移動できない)。光が消えるときにブロックに重なっていると、ブロックの上か右へ移動してから光が消える



⬅このように、前方にブロックがあると、画面の外に押し出される。

➡押し出された直後は無敵になるので、安全な場所へ移動しよう。

エネミー 敵を倒してスコアを獲得しよう

トラヴァースタウンのボスステージに出現するエネミーは右の表のとおり。いずれの敵も、倒すとHPボールやスコアプライズを落とすので、積極的に攻撃していくといい。



⬅ふだんとは異なり、攻撃時にソラが自動的に敵のほうを向かない点には注意が必要だ。

エネミーのレベルと落とすプライズ

名前		LV	落とすプライズ	
			HPボール	スコアプライズ
シャドウ	通常時	8	1〜4	20
	ボス戦	1	6〜10	10
ソルジャー	通常時	8	4〜8	20
	ボス戦	1	6〜10	10
ラージボディ		8	8〜12	40
レッドノクターン		8	1〜4	20
ガードアーマー		8	──	1000

※「ボス戦」はステージ3でのガードアーマー戦を表す

ブロック HPの回復やスコアの獲得に利用できる

横スクロールアクションのステージでは、ブロックから出現するプライズが右の表のように変化する。プライズブロックからマニーが出現しないかわりに、かならずHPボールとスコアプライズが出現するのが特徴だ。

また、ガードアーマー戦で落ちてくるプライズブロックからは、大量のスコアプライズが出現する。このプライズブロックは何度でも落ちてくる可能性があるので、ハイスコアを狙うさいにも役立つ。

ブロックを壊したときに出現するプライズ

名前		出現するプライズ	
		HPボール	スコアプライズ
ノーマルブロック		0〜1	10
プライズブロック	通常時	8〜12	30
	ボス戦	16〜20	500

※「ボス戦」はステージ3でのガードアーマー戦を表す
※ステージ3(ガードアーマー戦以外)のプライズブロックから出現するプライズはP.79のものと同じ
※ガードアーマー戦で落ちてくるノーマルブロックやダメージブロックからはプライズが出現しない

ステージ1

最初のステージだけあって、難易度は低め。ブロックが高く積まれているところでは、オーバーレイコマンドでブロックを一気に壊し、画面の外に押し出されないようにしたい。

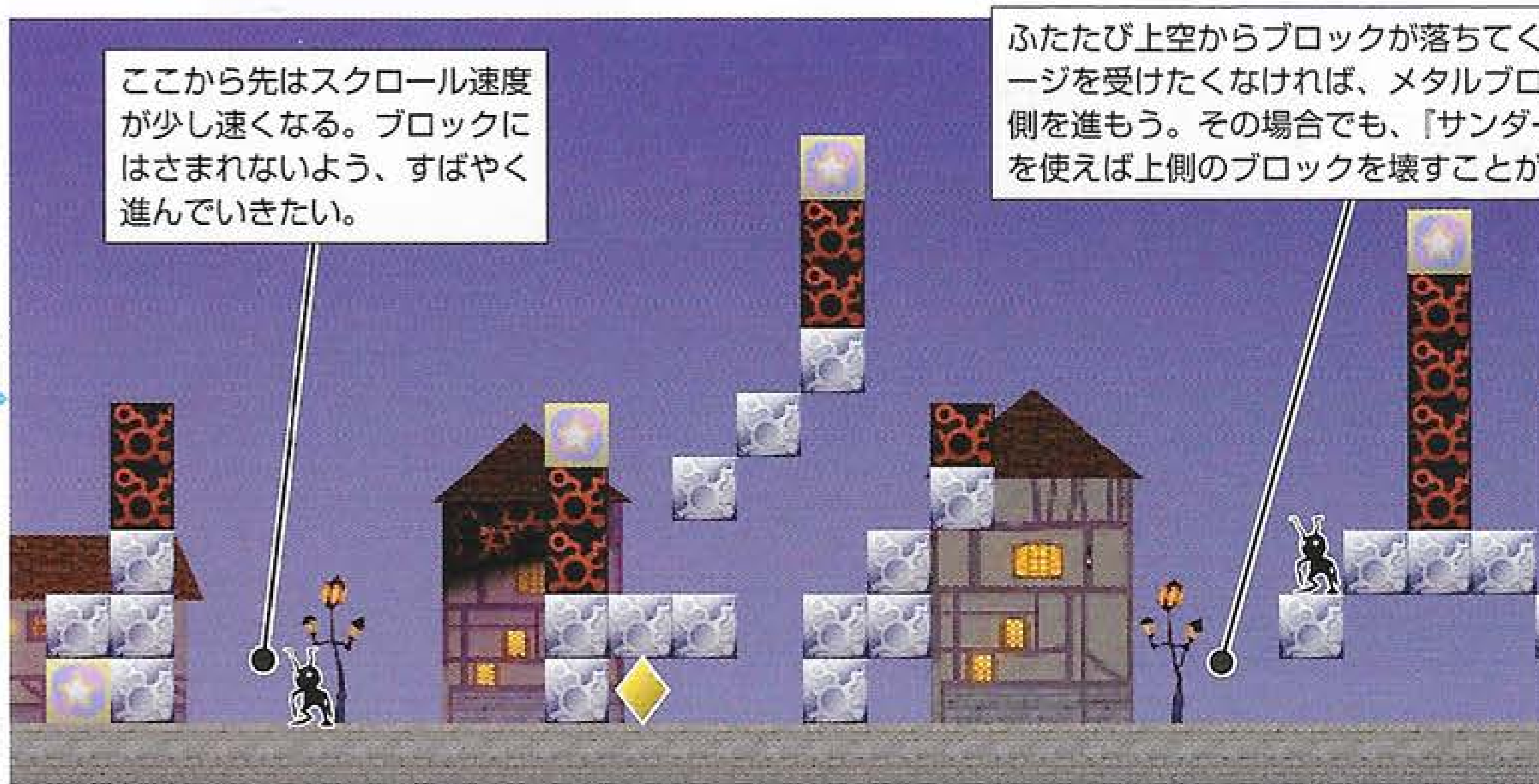






◆……ファイアランジ　◆……ブリザドダート
◆……サンダーレイン　◆……ウインドスピン









ステージ2

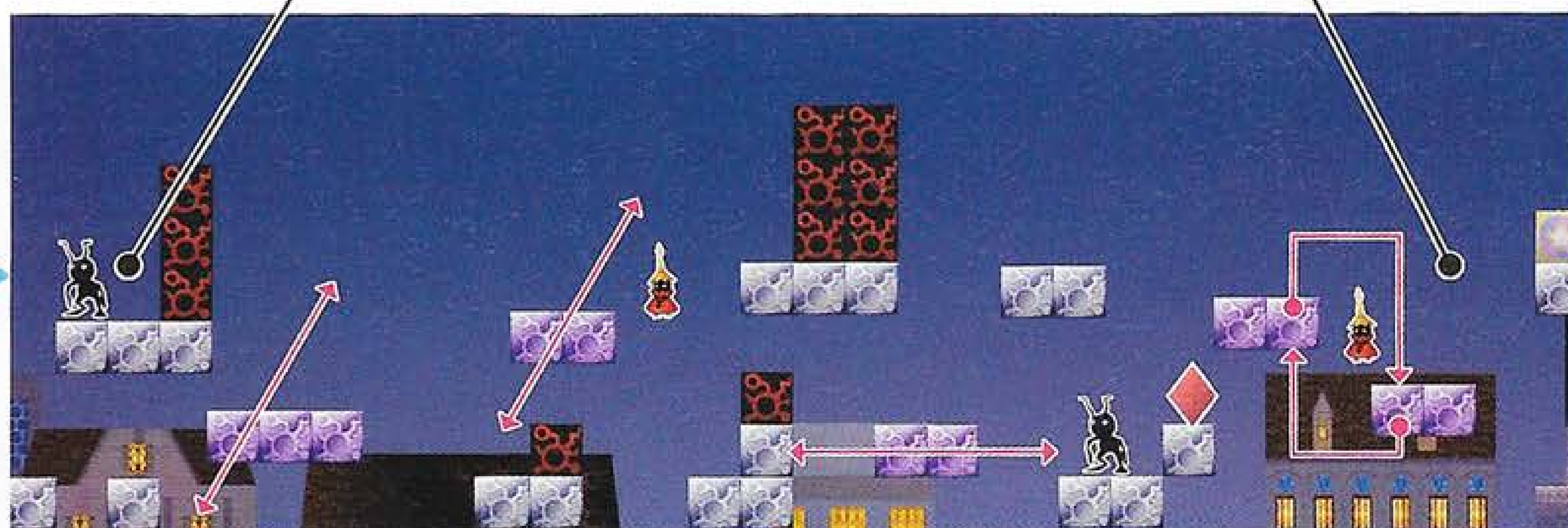
ステージの途中からは、足場の少ない地形がつづく。移動するメタルブロックを利用して、穴に落ちないように進んでいこう。足を踏みはずしたときは、『ウインドスピン』を使って上昇する手もある。



自動スクロールが止まり、ノーマルブロック4個とラージボディが出現する。ラージボディを倒すと、このメタルブロックなどが上下に動くようになるので、それを足場にして上を目指そう。ラージボディを倒すには、そばにある『ブリザドダート』を拾って使うのが手っ取り早い。

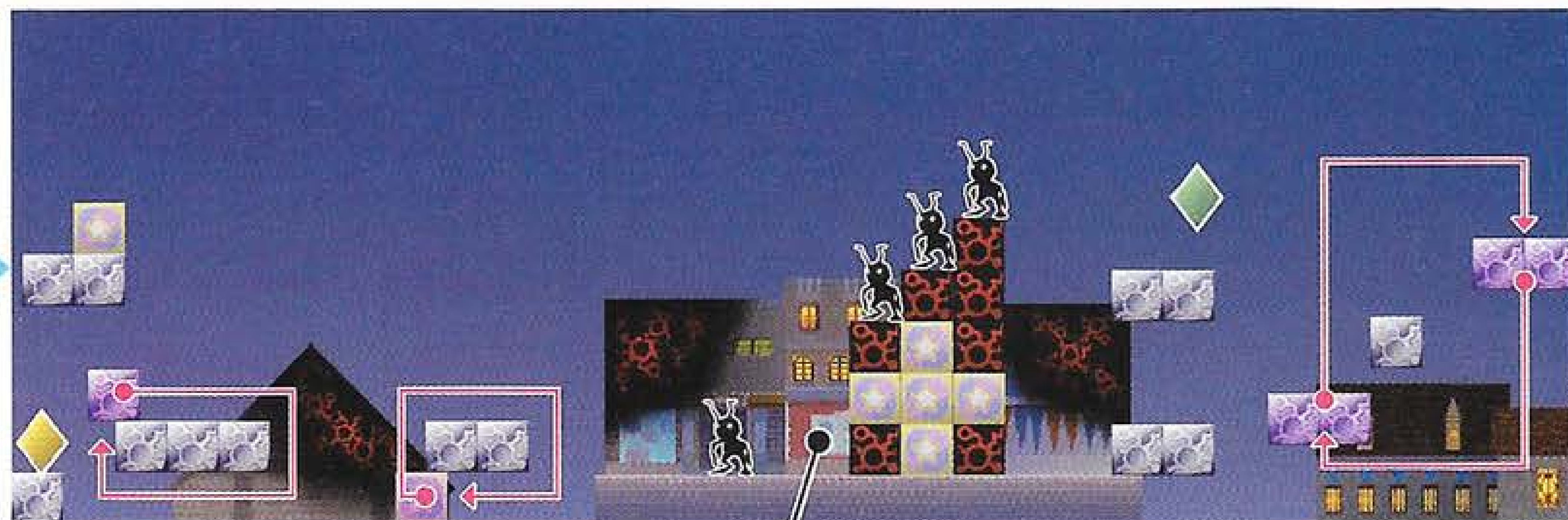
再度ブロックが落ちてくるので、『リフレクトガード』で防ごう。

ここまでくると、スクロール速度がもとにもどる。



⟷……ブロックの移動ルート
◆……ファイアランジ　◆……ブリザドダート
◆……サンダーレイン　◆……ウインドスピン

※移動するブロックは
色を紫にしている



ステージ1と同様に、上空からブロックが落ちてくる。『リフレクトガード』でガードしたあと『サンダーレイン』を使って、前方に積まれたブロックごと壊すのがオススメ。

この付近からスクロール速度が少し速くなる。画面の左側にいると、ジャンプのタイミングを逃しやすくなるため、できるだけ右側へ移動しておきたい。



この2ヵ所でもブロックが落ちてくる。メタルブロックの下側を通るのが安全だ。

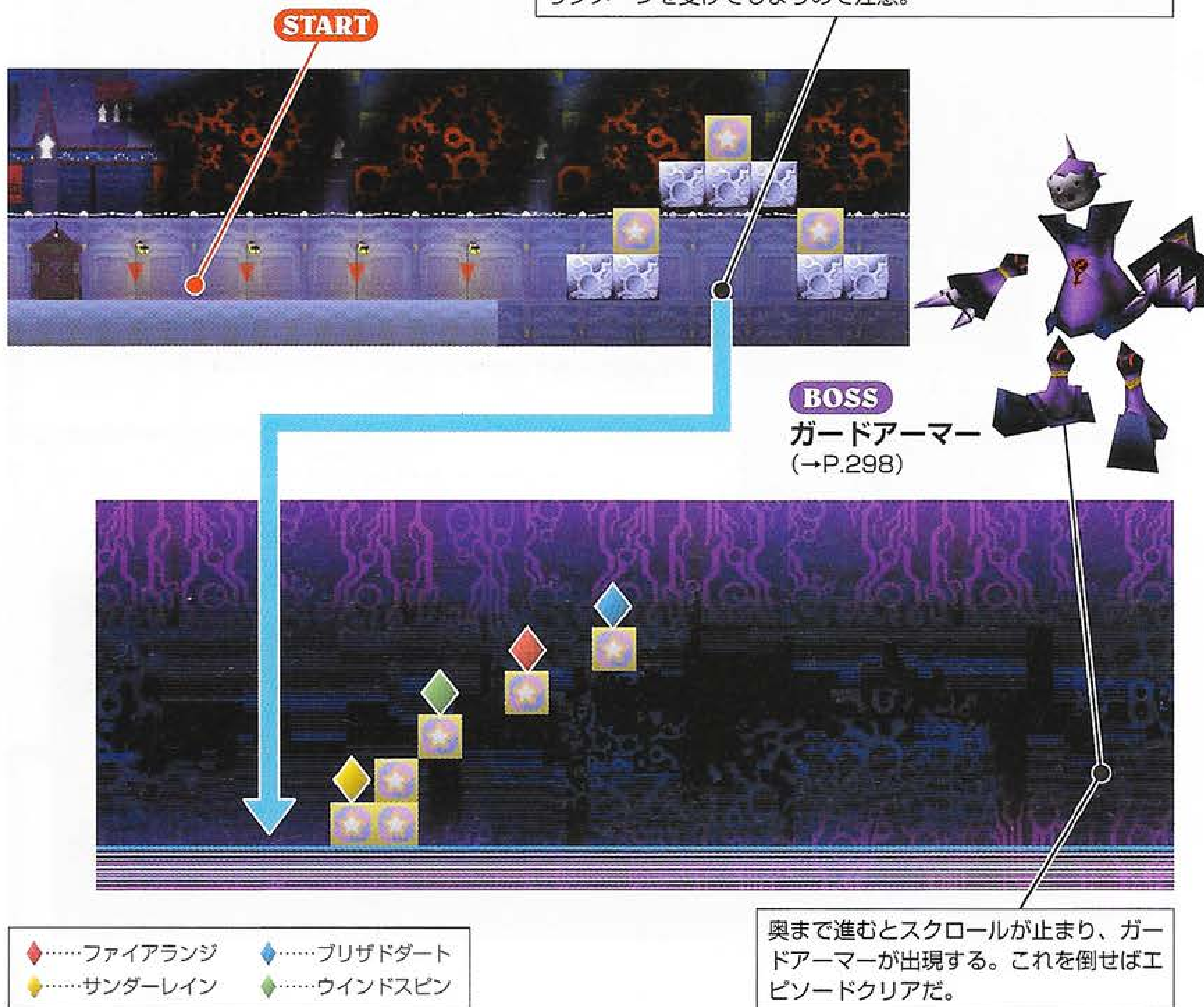
自動スクロールが終わり、ソルジャーが合計9体出現。全滅させればステージクリアとなる。





ステージ3

最深部でガードアーマーと戦うのみのステージ。ガードアーマーが出現する場所の直前には、4種類のコマンドアイテムがあるので、『ブリザドダート』か『サンダーレイン』を入手しておこう。



◆……ファイアランジ　◆……ブリザドダート
◆……サンダーレイン　◆……ウインドスピン

ワールドスコア

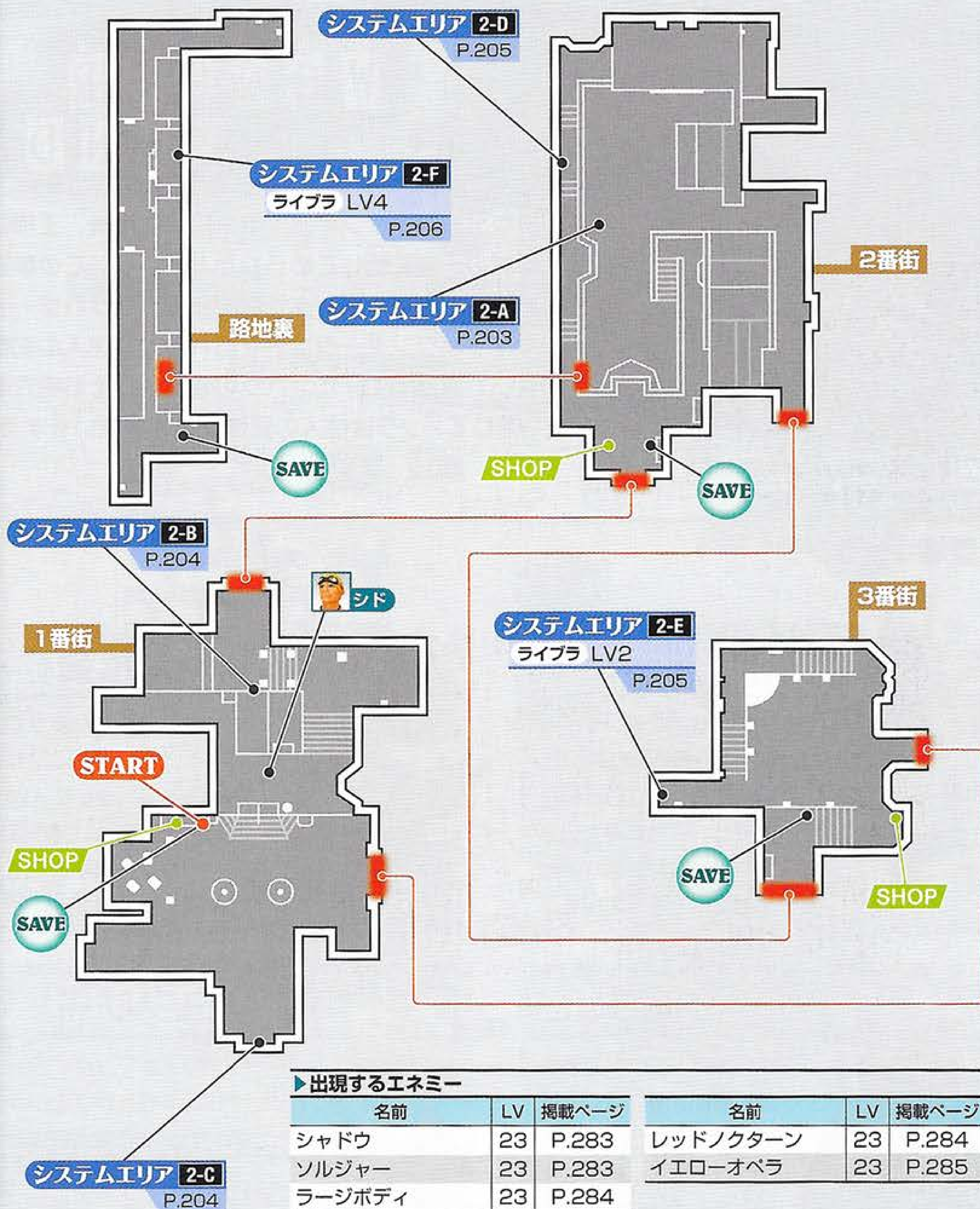
各ステージのクリア時には、HPボーナスを得ることができる。ランクSを獲得したければ、受けるダメージを減らしてHPボーナスを増やすのが近道だ。

スコア ＝ HPボーナス：残りHP × 100（※各ステージのクリア時に獲得できる） ＋ エネミーやブロックのスコアの合計：（各エネミーやブロックのスコアはP.87を参照）

▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ボーナスアイテム ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
30000以上	S	サンダー	サンダーブレード	スパークダッシュ	サンダラ
20000～29999	A	エリアルスイープ	サンダー	サンダーブレード	スパークダッシュ
10000～19999	B	ファイア	エリアルスイープ	サンダー	サンダーブレード

トラヴァースタウン フリークエスト



▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	23	P.283
ソルジャー	23	P.283
ラージボディ	23	P.284
レッドノクターン	23	P.284
イエローオペラ	23	P.285

フリークエストでの探索のポイント

フリークエストでのみ挑戦できる2ヵ所のシステムエリアのうち、路地裏にバックドアがある 2-F は、出現するエネミーのレベルが高く、フロア数も多め。SP報酬をひととおり手に入れながらクリアしたければ、ソラを十分に成長させてから挑むといいだろう。

▶クエストの内容【依頼人：シド】

順番	渡すアイテム	渡すアイテムが手に入るワールドと入手方法		報酬
		ワールド	入手方法	
1	スパナ	トラヴァースタウン	システムエリア 2-E (→P.205)のSP報酬	サンダーチャーム
2	はらまき	ホロウバスティオン後編	リクの記憶世界(1番街)のシステムエリア 7-B (→P.213)のSP報酬	トリプルブリザガ
3	ゴーグル	トラヴァースタウン	システムエリア 2-F (→P.206)のSP報酬	ジャッジオブ3

ワンダーランド
WONDERLAND





ソラがトラヴァースタウンのバグを排除した直後、王様は自分たちが城の一室に閉じこめられたと気づく。この事態の解決のためにも、早くデータ世界を修復しなければ――意を決したソラがワンダーランドを訪れると、住人の記憶がバグのせいで混乱していた。バグの親玉がひそむ鍵穴を探す目的も兼ねて、ソラは住人の記憶を治す手伝いをする。

ワンダーランド

登場キャラクター



アリス

白ウサギを追いかけてワンダーランドに迷いこんできた、好奇心旺盛な少女。バグの影響で記憶を失い、自分が誰なのかも忘れてしまっている。



チシャ猫

いつもニヤニヤ笑ってばかりいる、奇妙なネコ。神出鬼没で、ふいに人前に姿を現しては、謎かけのような意味深な言葉を残して去っていく。



ハートの女王

ワンダーランドを治める横暴な女王。バグの影響で記憶をなくしたが、ソラとアリスに記憶を盗まれたと決めつけ、裁判にかけようとする。



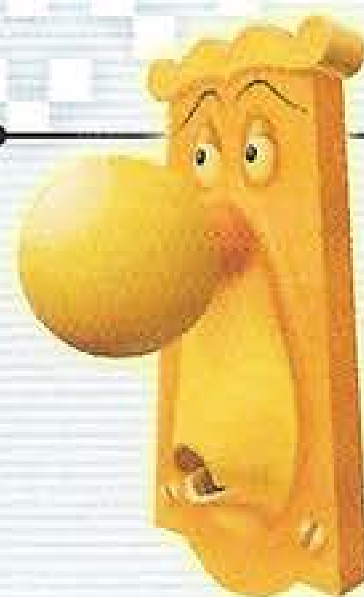
白ウサギ

アリスがワンダーランドにくるきっかけを作った、ハートの女王の忠実な家来。何かをしようと急いでいたが、用事の内容を忘れてしまう。



トランプ兵

ハートの女王の横暴に耐えながらも彼女のために力を尽くす、ワンダーランドの兵士たち。ハートの兵士とスペードの兵士の2種類がいる。



ドアノブ

身体のサイズが変えられる「不思議な部屋」の、扉の番人。居眠りばかりしていたが、バグのせいで身体が傾き、安眠できなくなってしまった。



ワンダーランド

全体マップ

システムエリア 3-A P.206
システムエリア 3-B P.207
システムエリア 3-C P.207

出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	14	P.283
ソルジャー	14	P.283
ラージボディ	14	P.284
ラージボディ(巨大)	30	P.284

名前	LV	掲載ページ
イエローオペラ	14	P.285
ブルーラプソディ	14	P.285
トランプ兵(ハート)	14	P.286
トランプ兵(スペード)	14	P.286

プライズブロックの中身

中身	確率
マニー(15)	50%
HPボール(15)+マニー(15)	20%
ポーション	10%
エーテル	10%
ハイポーション	5%
オールキュア	5%

レアプライズブロックの中身

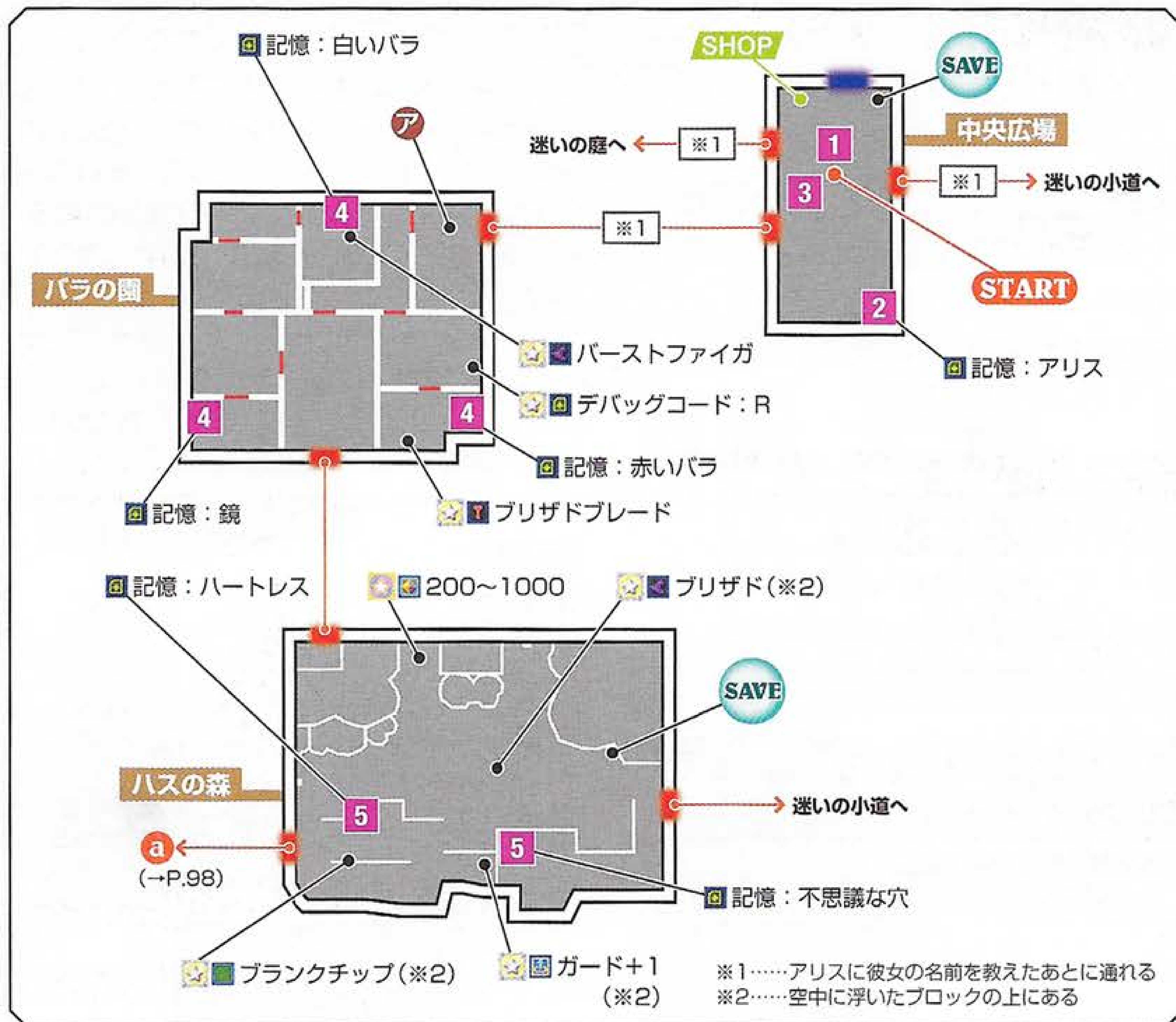
No.	中身
1	バーストファイガ
2	デバッグコード:R
3	ブリザドブレード
4	ブランクチップ
5	ガード+1
6	ブリザド

No.	中身
7	ブランクチップ
8	スロウ
9	ライズアッパー
10	ハイポーション
11	アタック+1
12	HP+2

No.	中身
13	ブランクチップ
14	エリアルスイープ
15	ブランクチップ
16	スターレイヴ

ワンダーランド ● WONDERLAND

エピソード攻略



●探索ガイド

㋐バラの園は区画が複雑につながっている

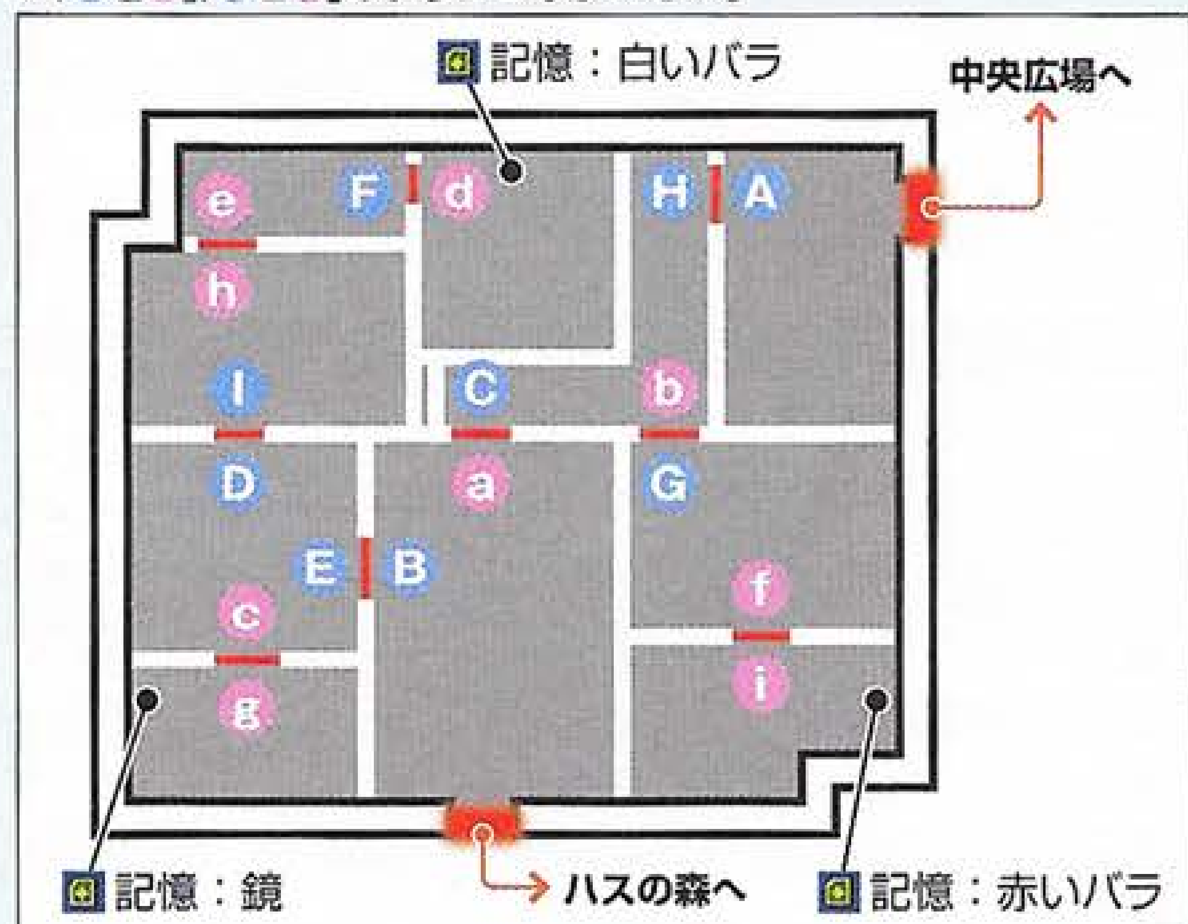
バラの園は、全体が10個の区画にわかれており、ゲートを通って区画を移動していく。ただし、ゲートを通ると隣の区画ではなく離れた区画に移動するので、迷わないためにも下記の順番で進んでいこう。

バラの園の効率的な進みかた

(中央広場から)→A→B→C→D
→記憶：白いバラを入手
→d→E→F→G
→記憶：鏡を入手
→g→f→e→c→H→I
→記憶：赤いバラを入手
→i→h→b→(ハスの森へ)

バラの園のゲートのつながりかた

※「AとA」「BとB」のようにつながっている



KINGDOM HEARTS Re:coded ULTIMANIA

記憶を失ったアリスたちのために、あちこちに散らばる記憶のワードを集めていこう。一部の場所では、トランプ兵の目を盗みながら移動する必要がある。

▷BOSS



トリックマスター

中央広場

1 ハートレスに襲われているアリスを助ける

2 記憶のワードを手に入れる

入手 記憶：アリス

3 アリスに話しかけて彼女の名前を教える

バラの園

4 記憶のワードを手に入れる

入手 記憶：赤いバラ
記憶：白いバラ
記憶：鏡

ハスの森

5 記憶のワードを手に入れる

入手 記憶：不思議な穴
記憶：ハートレス

P.99へ

2 3 記憶のワードを探しに行こう

ブロックの上にある光を調べて記憶：アリスを入手し、アリスに彼女の名前を教えたあとは、ほかの記憶のワードを集めることになる。以降のチャートでは、すべての記憶のワードを効率良く集める順番を紹介しているが、かならずしもすべてを手に入れなくてもいい(下の表を参照)。記憶のワードをいずれか4個以上入手してからアリスと話せば、集めたワードを使って彼女の質問に答えられる。必要なワードをそろえて正しく回答し、彼女の記憶を取りもどしてあげよう(→P.102)。ちなみに、特定の状況だと、残りの記憶のワードがある場所のヒントをチシャ猫から教えてもらえる。



←記憶のワードはどんな順番で集めてもOK。画面左上には、入手した数が表示される。

手に入る記憶のワード

※○…必須、▲…必須ではないがケアル+1の入手に必要(→P.103)
――…必須ではない

記憶のワード	入手場所	必須かどうか
アリス	中央広場	○
白ウサギ	迷いの庭	○
ハートレス	ハスの森	――
お誕生日	ティーパーティー会場	▲
裁判	ティーパーティー会場	▲
不思議な穴	ハスの森	○
ハートの女王	迷いの庭	○
チシャ猫	不思議な部屋	○
クッキー	不思議な部屋	――
ドアノブ	不思議な部屋	▲
赤いバラ	バラの園	――
白いバラ	バラの園	○
鏡	バラの園	――
マッドハッター	ティーパーティー会場	▲
懐中時計	迷いの小道	▲
トランプ兵	迷いの小道	▲

チシャ猫がヒントを教えてくれる状況

- 記憶のワードが3個以下のときにアリスに話しかける
- 記憶のワードが4個以上のときにアリスに話しかけ、「もう少し、さがしてくるよ」を選ぶ
- アリスの質問に5回連続でまちがえる(この場合はハートレスの集団とのバトルになる)

スロウ
ハイポーション(※3)
記憶：チシャ猫
アタック+1(※3)
ライズアッパー(※3)
HP+2(※3)
記憶：クッキー
SHOP
SAVE
※5
不思議な部屋
11
10
9
12 8
10
システムエリア 3-A
P.206
※4
システムエリア 3-B
P.207
記憶：白ウサギ
6
13 7
200～1000
10～500
記憶：ハートの女王
ブランクチップ
10～500
迷いの庭
イ
中央広場へ
a (→P.96)
b (→P.100)
10～500

※3……空中に浮いたブロックの上にある
※4……はじめて通るときはこちらへ移動する
※5……不思議な部屋で赤い薬を飲んだあとに通れる

探索ガイド

イ トランプ兵に見つからないように移動しよう

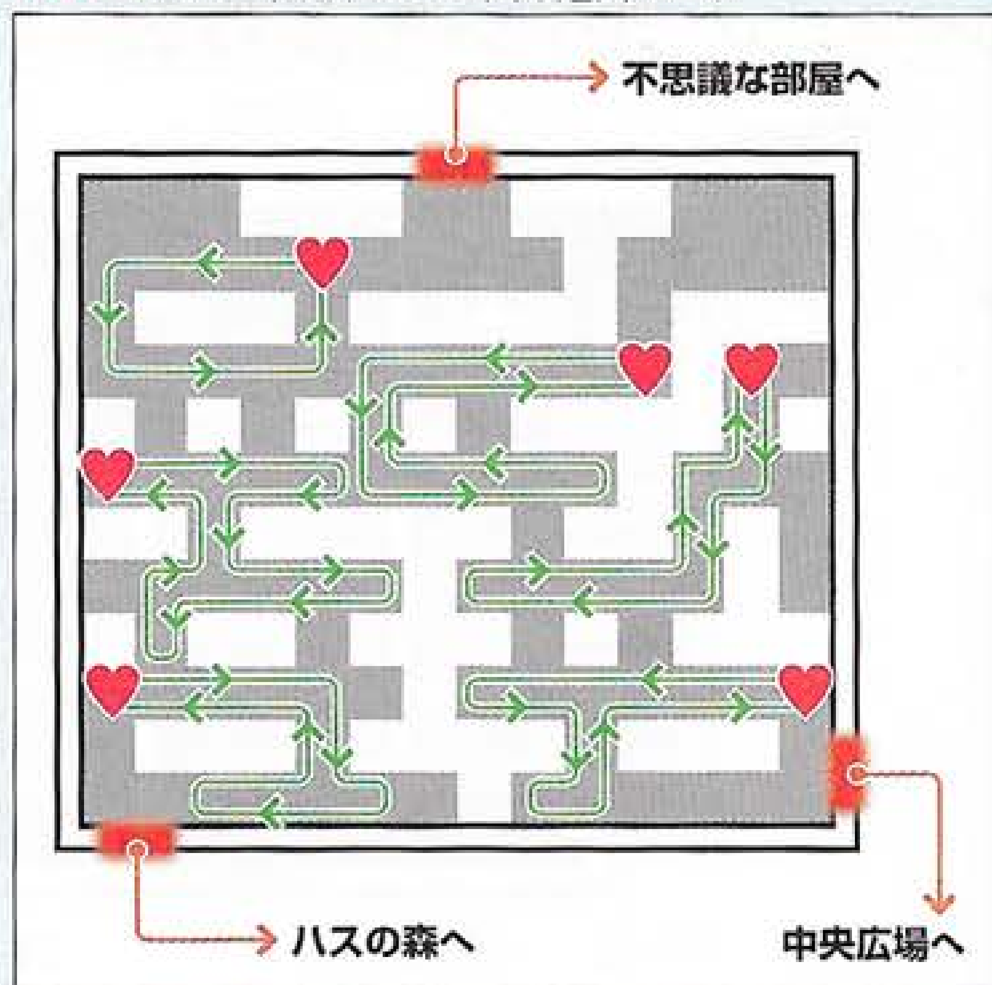
迷いの庭ではハートのトランプ兵たちが見まわりをしており、こちらを見つけると走って追いかけてくる。彼らにつかまった場合は、このエリアに入ってきた位置までもどされてしまうので、右の図を参考にしながら、見つからないように進んでいこう。なお、迷いの庭ではデッキコマンドとフィニッシュコマンドが使えず、キャンプメニューも開けない。



⬅トランプ兵の正面にいると見つかりやすいので、背後を通るといい。

迷いの庭でのハートのトランプ兵の巡回ルート

※♥→…ハートのトランプ兵の巡回ルート



KINGDOM HEARTS Re:coded ULTIMANIA

P.97より

迷いの庭

6 記憶のワードを手に入れる

入手 記憶：白ウサギ

7 スペードのトランプ兵に記憶を渡す

入手 記憶：ハートの女王

不思議な部屋

8 ハートレスと戦う

9 赤い薬を飲む

10 記憶のワードを手に入れる

入手 記憶：チシャ猫
記憶：クッキー

11 ドアノブに話しかけて事情を聞く

12 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

入手 記憶：ドアノブ

システムエリア 3-A (→P.206)

SP報酬	
ディフェンスブレス	ファイア＋1
デバッグコード：R	マジック＋1
HP＋2	ブリザド

迷いの庭

13 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 3-B (→P.207)

SP報酬	
ナビゲートコンパス	ブリザド＋1
ティーカップ	ブランクチップ
ガード＋1	エリアルスイープ

P.101へ

7 トランプ兵の記憶を取りもどす

ここにいるスペードのトランプ兵も、アリスと同様に記憶を失っている。話しかけて、聞かれた質問に「白いバラ」と答えれば、トランプ兵の記憶がよみがえり、記憶：ハートの女王が手に入るのだ。

8 9 薬を飲んで大きくなろう

不思議な部屋をはじめて訪れたときは、ソラの身体が小さくなってしまい、そのままでは部屋内を探索できない。まずは訪れた直後に出現するラージボディ（巨大）を倒し、そのあとにチシャ猫が持ってくる赤い薬を調べて飲もう。これでソラの身体が少し大きくなり、自由に移動できるようになる。



←メタルブロックの壁の裏にはレアプライズブロックがあるが、薬を飲む前は壊せない。

11 12 フロアトライアルが初登場

横倒しになっているドアノブから話を聞いたあとは、バックドアを探してシステムエリアに入ろう。システムエリアをクリアして不思議な部屋にもどってくれば、記憶：ドアノブが手に入るのだ。

なお、これ以降は、システムエリアのそれぞれのフロアに「フロアトライアル」が設定されている（→P.193）。効率良くSPを増やすために、できるだけ成功させていきたい。

システムエリア 3-A のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	15回以上のダメージ禁止	×5.0

13 トランプ兵の異変を解消する

不思議な部屋から迷いの庭にもどると、大勢のトランプ兵が道をふさいでいて、中央広場やハスの森へ行くことができない。移動できる範囲内でバックドアを見つけ出し、システムエリアをクリアしてトランプ兵たちを正常の状態にもどそう。

システムエリア 3-B のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	バグブロックを35個破壊	×2.0
2F	バグブロックを20個破壊	×4.0



※6……家の入口を調べると出現する
※7……張り紙を調べると手に入る
※8……植木の高台の上にある
※9……システムエリア 3-C をクリアしたあとはこちらへ移動する

記憶：マッドハッター（※6）
記憶：お誕生日（※7）
ティーパーティー会場
16
16
15
SAVE
ブランクチップ
スターレイヴ（※8）

バラの園へ
ハスの森
SAVE
b
（→P.98）
迷いの庭へ

ブランクチップ
記憶：トランプ兵
※9
c
（→P.102）
エリアルスイープ
14
17
ウ
迷いの小道
システムエリア 3-C
P.207
中央広場へ

探索ガイド

ウ 迷いの小道でも見まわりのトランプ兵に注意

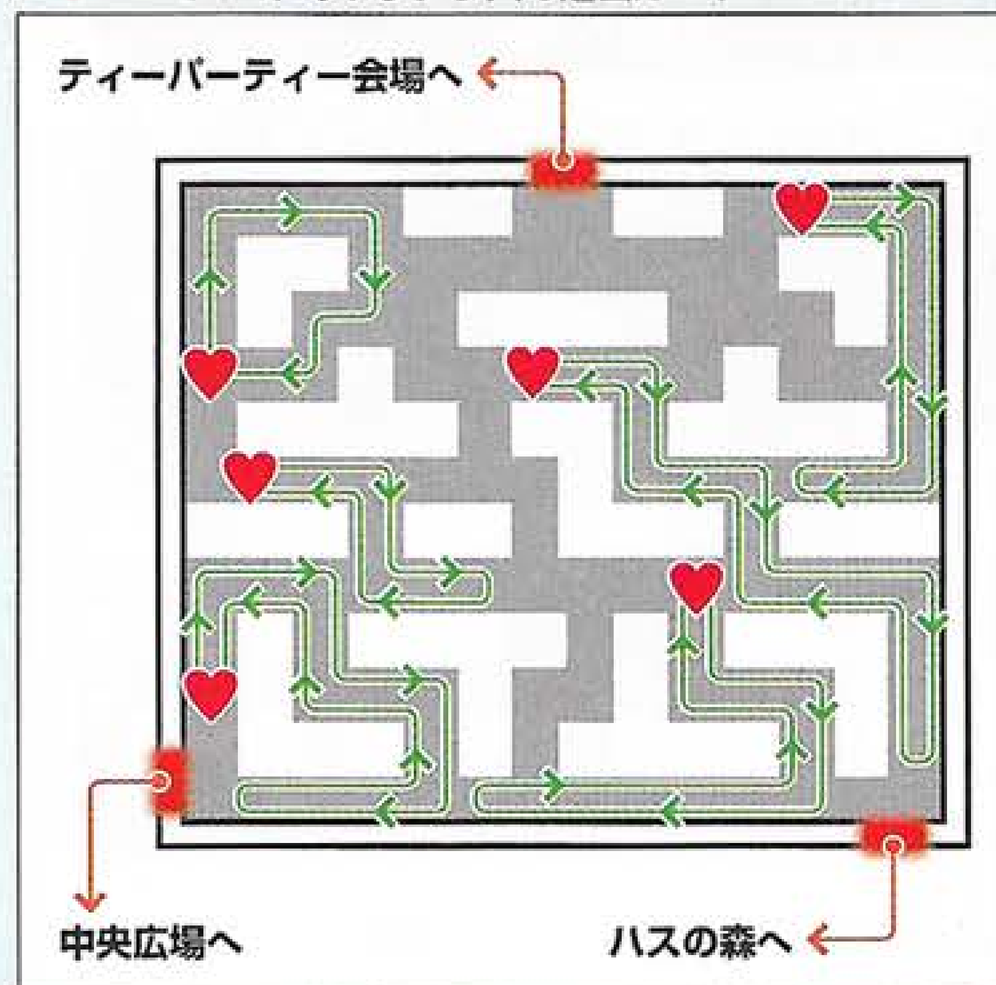
迷いの庭と同じように、迷いの小道でもハートのトランプ兵たちが見まわりを行なっている。デッキコマンドやフィニッシュコマンドが使えないことと、キャンプメニューが開けないことも、迷いの庭と共通だ。トランプ兵たちが巡回するルートは右の図のとおりなので、移動するときの参考にしてほしい。



⬅基本的に、巡回ルート上にいなければ見つからないが、例外の場所もあるので注意。

迷いの小道でのハートのトランプ兵の巡回ルート

※♥→…ハートのトランプ兵の巡回ルート



P.99より

迷いの小道

14 記憶のワードを手に入れる

入手 記憶：トランプ兵

ティーパーティー会場

15 ハートレスの集団と戦う

16 記憶のワードを手に入れる

入手 記憶：マッドハッター
記憶：お誕生日

迷いの小道

17 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

入手 記憶：懐中時計

システムエリア 3-C（→P.207）

SP報酬
- Dファイラ
- アタック+1
- マジック+1
- ラックアップ
- ケアル

P.103へ

15 16 隠されているワードを探し出す

ティーパーティー会場を訪れて奥へ進むと、エリアの出入口がふさがれてハートレスの集団が現れる。出現したハートレスを全滅させてから、エリア内を探索しよう。ここでは、現時点で記憶のワードを2個拾えるが、ほかの場所とちがって目印の光が現れていないので、見落とさないように気をつけたい。

17 高速で動くトランプ兵をかわせ

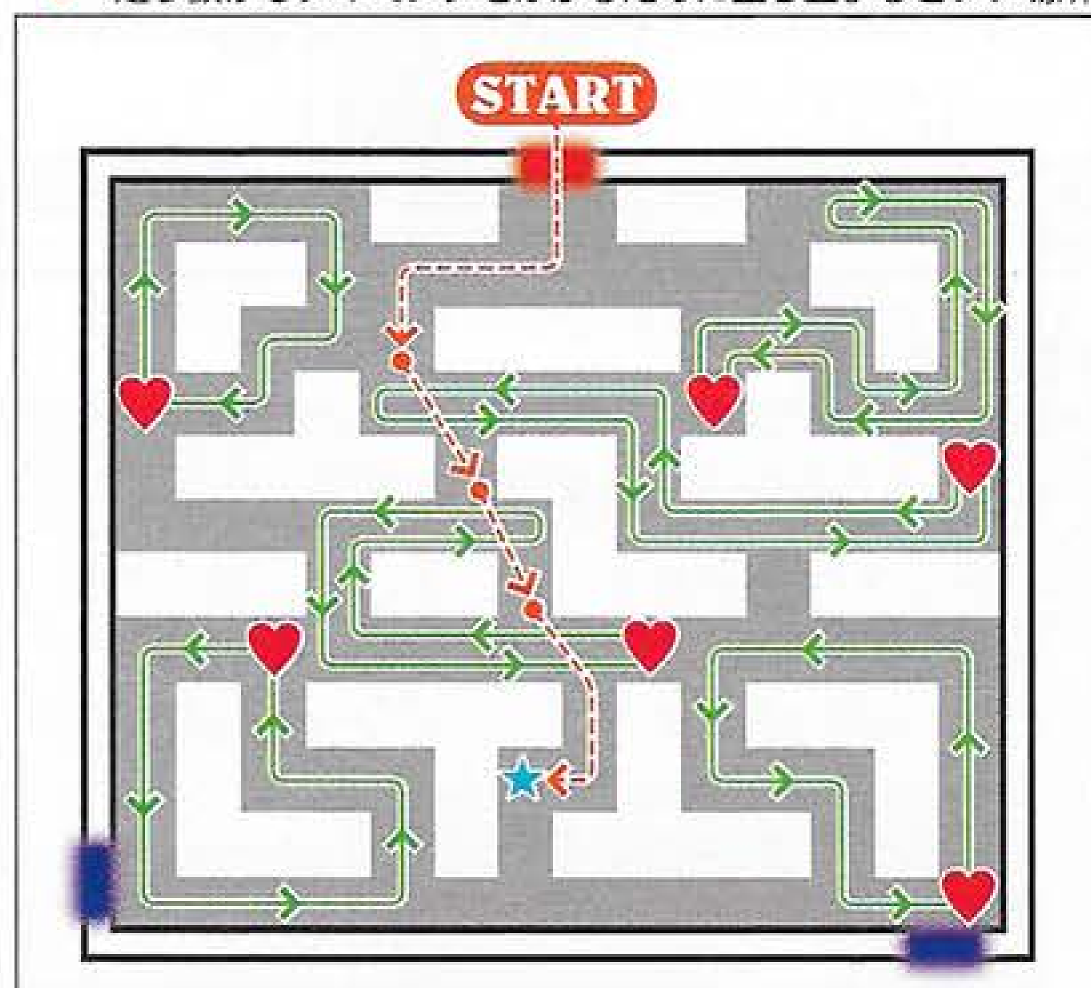
ティーパーティー会場からもどってきたあとの迷いの小道は、バグのせいでハートのトランプ兵たちが高速で動きまわっているうえに、中央広場やハスの森への出口がふさがれている。トランプ兵にぶつかるとエリアに入ってきた入口にもどされてしまうので、うまく避けながらバックドアを探そう。トランプ兵たちが動くルートは下の図のとおりで、赤いラインのように走り抜ければ無事にバックドアにたどり着けるはずだ。システムエリアをクリアすると、トランプ兵が通常の状態にもどって出入口が開放され、記憶：懐中時計が手に入る。



⬅3ヵ所で立ち止まってトランプ兵の動きを観察し、タイミングをはかって走り抜ける。

異変時のハートのトランプ兵の移動ルート

※♥→…ハートのトランプ兵の移動ルート、★…バックドア、●…走り抜けるタイミングをはかるために立ち止まるといい場所



システムエリア 3-C のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	ハートレスを○体討伐(※10)	×1.5
2F	200秒以内にフロア脱出	×2.0
3F	回復コマンド使用禁止	×2.0

※10……倒す必要がある敵の数は、どのルームが配置されるかによって変わる

CHAPTER 2 シナリオ SCENARIO

※11……19でアリスが鍵穴のことを思い出したあとに自動的に移動する

18 記憶：裁判

ハートの女王の城

21

20 20

SAVE

ティーパーティー会場

C (→P.100)

迷いの小道

※11

SHOP

SAVE

迷いの庭へ

バラの園へ

19

エ

中央広場

ハスの森へ

● 探索ガイド

エ アリスからの質問に正しく答えるには……？

アリスの記憶を取りもどすときに聞かれる質問と正しい回答は、右の表のようになっている。ぜひ9問とも正解してチップをもらおう。



←答えを選ぶときに並んでいる記憶のワードの順番は、P.97の表のとおり。

アリスの質問と正しい回答

	質問内容	回答
	「誰か」を見つけて追いかけた	白ウサギ
	トンネルのなかで「何か」に落ちた	不思議な穴
	「誰か」に家への帰りかたを聞いた	チシャ猫
	「誰か」のお城に行けと言われた	ハートの女王
追加の質問	「誰か」につかまった	トランプ兵
追加の質問	「何か」にかけられた	裁判
追加の質問	ふたり組は3月ウサギと「誰か」	マッドハッター
追加の質問	「何か」ではない人を祝っていた	お誕生日
追加の質問	居眠りしている「何か」と会った	ドアノブ

P.101より

ティーパーティー会場

18 白ウサギに記憶を渡す
入手 記憶：裁判

中央広場

19 アリスに記憶を渡す
入手 ケアル＋1

ハートの女王の城

20 ハンドルを壊して鳥カゴを下げる

21 鳥カゴを調べて鍵穴の世界へ向かう

ボスステージ(→P.104)
3Dシューティング

鍵穴：最深部でトリックマスターと戦う
バトル トリックマスター(→P.299)
入手 ラストリゾート

エピソードクリア

18 白ウサギの記憶も取りもどそう

ティーパーティー会場に置かれているテーブルの中央を調べると、記憶を失っている白ウサギが姿を現す。彼から聞かれる質問に「懐中時計」と答えれば、記憶：裁判が手に入るのだ。

19 アリスの質問に答えていく

必要な記憶のワードがそろったら、アリスに話しかけて4つの質問に正解し、鍵穴のことを思い出させよう。質問には、集めた記憶のワードで答えていくが、5回連続でまちがえてハートレスとのバトルになるか、「？？？」と表示される未入手のワードを選ぶと、会話が終わって最初からやり直しだ。アリスが鍵穴のことを思い出したら、鍵穴の場所へ行くか、まだ記憶を持っているかを選ぶことになる。ここで「まだあるよ」と答え、追加される5つの質問に正解すればケアル＋1(すでに入手したことがある場合はハイエーテル)が手に入るのだ。アリスの質問と正しい回答は、左ページの探索ガイドを参照してほしい。なお、最初の4つの質問に正解したあとは、どちらの選択肢を選んでもそのままボスと戦うことになる。念のため、事前にセーブをしておこう。



⬅追加の質問では、全問正解するか途中で正解以外を選ぶと、鍵穴の場所へ移動する。

20 21 鳥カゴに隠された鍵穴を見つける

鍵穴は、高い位置にある鳥カゴに隠されている。中央に出現した塔の左右についているハンドルを攻撃して両方とも壊し、鳥カゴを地面まで下ろして鍵穴を調べよう。周囲にいるトランプ兵はこちらを攻撃してくるが、ダメージを与えてHPをゼロにすれば6秒間ダウンさせることが可能だ。鍵穴を調べると、3Dシューティングのボスステージに移動する。



⬅ハンドルは6回攻撃すると壊れるが、30秒でもとにもどる。その前に反対側も壊そう。

WONDERLAND ボスステージガイド
WONDERLAND BOSS STAGE GUIDE

3Dシューティングでハートレスを撃ちまくれ

ワンダーランドのボスステージは、自動的に奥へ進むソラをうしろから見た視点で行なう3Dシューティングだ。ショットで敵を撃ちながら、3つのステージを突き進もう。

3Dシューティングステージでの制限

要素	制限
デッキコマンド	すべて使用できない。ただしCPは入手できる
オーバークロック	クロックゲージがたまらず、フィニッシュコマンドも使用できない
クロックアビリティ	すべて利用できない
サポートアビリティ	『ドッジロール』『リフレクトガード』『ハイジャンプ』以外は利用できない



↑各ステージは「WAVE」という単位で区切られており、出現した敵をすべて倒すことでつぎのWAVEへ進める。

基本操作 AボタンやRボタンでショットが撃てる

3Dシューティングステージでの操作方法は下の表のとおり。AボタンまたはRボタンでショット(弾)が撃てるのが最大の特徴だ。ソラの正面には照準が表示されるので、それを利用して狙いをつけよう。なお、Yボタンを押せば『リフレクトガード』が使えるが、通常時とちがって、ボタンを押しっぱなしにしてもガード時間を延長することはできない。

ワンダーランドのボスステージでの特殊な操作

押すボタン		できること
十字ボタン	上	ジャンプ中に押しっぱなしにすれば落下速度が遅くなる。コンフィグの「3Dシューティング」の設定を「✚ジャンプ/オン」にしていれば、ジャンプすることもできる
	下	ジャンプ中に押しっぱなしにすれば落下速度が速くなる
	左右	ソラが左右に移動する
Aボタン、Rボタン		ショットを撃つ(威力倍率：1.0)。押しっぱなしにすればロックオン(下記参照)が可能
Bボタン		ジャンプする。ジャンプ中に押しっぱなしにすれば落下速度が遅くなる
Yボタン		『リフレクトガード』(十字ボタンの左右を押している場合は『ドッジロール』)を行なう

ロックオン 敵を追尾するショットで攻撃できる

AボタンやRボタンを押しっぱなしにすると、照準の形が変化し、エネミーやブロックを捕らえればロックオンできる。ロックオンした状態でボタンを放すと、強力な追尾弾(威力倍率：1.5)を発射することが可能だ。


←ロックオン中のエネミーやブロックには、このような黄色のマーカーが表示される。

ロックオンの特徴

- ロックオンは一度に5回まで可能で、5回ロックオンしているあいだは画面に「LOCK-ON LIMIT」と表示される
- HPが多い敵に対しては、一度に2回以上ロックオンできる
- ロックオンして攻撃したときは、ロックオン数に応じた倍率で、エネミーやブロックから得られるスコアが増える(→P.112)
- ロックオン中にソラがダメージを受けると、すべてのロックオンが解除される

オーバーレイコマンド　横スクロールアクションステージとは使える技がちがう

3Dシューティングステージでも、横スクロールアクションステージと同様にコマンドアイテムが出現し、拾えばオーバーレイコマンドが使用可能。使える技は下記の4種類で、「1種類しか持てない」などの性質は横スクロールアクションステージと同じ(→P.86)。

オーバーレイコマンドの種類

ファイアボール

タイプ	属性	威力倍率	使える回数
魔法	ファイア	1.0	80回

火球を放つ。Xボタンを押しっぱなしにすると、高速で連射できる。



ブリザドアロー

タイプ	属性	威力倍率	使える回数
物理	ブリザド	2.0	16回

巨大な氷塊を発射する。氷塊は不規則な動きで敵に向かって飛んでいく。



サンダースピア

タイプ	属性	威力倍率	使える回数
魔法	サンダー	2.0	5回

無数の落雷で画面全体を攻撃する。敵が放った火球などを消す効果もある。



エアロシールド

タイプ	属性	威力倍率	使える時間
魔法	エアロ	0.75	合計5秒

Xボタンを押しているあいだバリアを張って身を守る。体当たりでの攻撃も可能。



地形　迫りくるブロックとバグの穴に注意

前方から迫ってくるブロックにぶつかると、ダメージブロックなら2、それ以外のブロックなら1のダメージを受ける(後者はガードしたり上に乗ったりすればダメージは受けない)。しかも、これらのブロックを壊しても、出現するのはスコアプライズだけで、HPボールなどは出現しないのだ。また、地面のところどころにはバグの模様の穴が空いており、ソラが落ちると下記のことが起きるので気をつけよう。

バグの穴に落ちたときに起こること

- 最大HPの20%のダメージを受け、ソラが上から落下してくる
- 持っていたオーバーレイコマンドが失われる

エネミー　敵も弾を撃って攻撃してくる

ワンダーランドのボスステージに出現するエネミーは右下の表のとおりで、大半が弾を撃って攻撃してくる。3Dシューティングステージにのみ出現する巨大なレッドノクターンは、通常サイズのものよりステータスなどが高いので慎重に戦おう。ちなみに、イエローオペラなどは、通常時の同レベルの個体よりもHPや攻撃力などが低くなっている。



⬆画面手前から出現する敵もいるが、接触されてもダメージは受けない。

エネミーのステータスと落とすプライズ

名前	LV	ステータス			経験値	落とすプライズ	
		HP	攻撃力	防御力		HPボール	マニー
レッドノクターン	14	22	45	5	12	1~2	12
イエローオペラ	14	22	45	5	12	1~2	12
ブルーラプソディ	14	22	45	5	12	1~2	12
グリーンレクイエム	14	22	45	5	12	10~20	12
レッドノクターン(巨大)	14	141	45	50	50	20~40	40
トリックマスター	14	630	45	(※1)	0	0	0

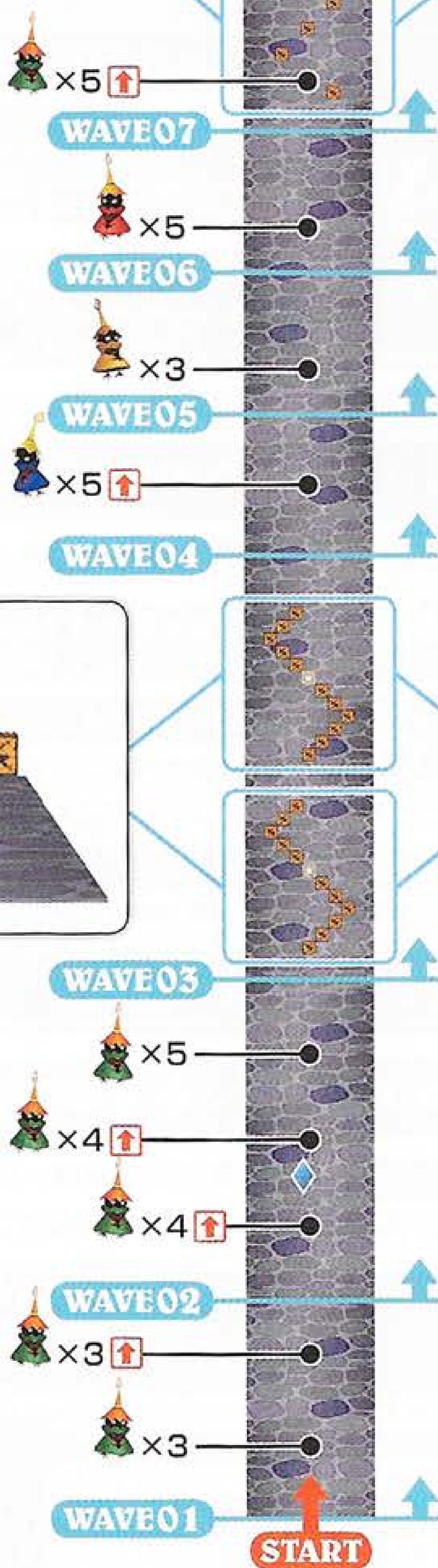
※1……部位ごとに異なる(→P.299)

ステージ1

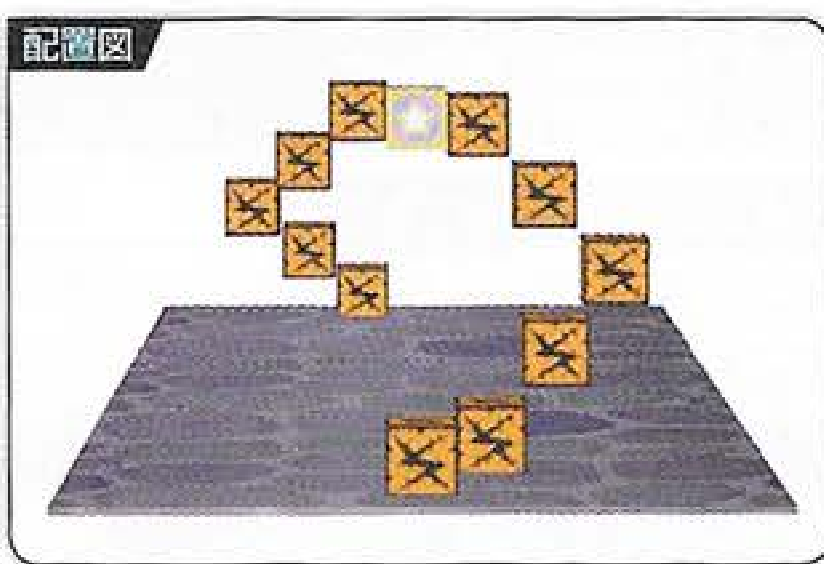
WAVE08までは、基本的に敵とブロックが同時に出現せず、難易度は低い。WAVE07の前半やWAVE09では、敵を全滅させなければブロックが出現しつづけるので、スコアかせぎに利用できる。

配置図





配置図



ブロックが無限に出現する

いくつかのブロックと、5体のグリーンレクイエムが出現し、敵を全滅させれば先へ進むことが可能。しかし、グリーンレクイエムを倒さずにいると、同じ配置のブロックがくり返し出現しつづける。そのため、グリーンレクイエムを残したままブロックだけを壊していけば、スコアをかせぐことができるのだ。



↑敵をロックオンしたときは、わざとブロックにぶつかって解除するのも手だ。

ブロックを壊そう

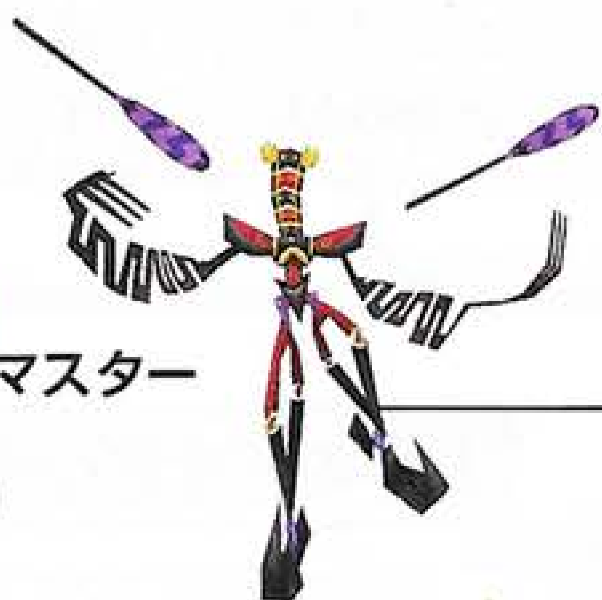
前方からたくさんのブロックが迫ってくる。ダメージを受けずにやりすごすだけなら、地上でAボタンを連打してショットで壊していけば十分だが、高得点を狙うなら、ジャンプしてロックオンしたい。



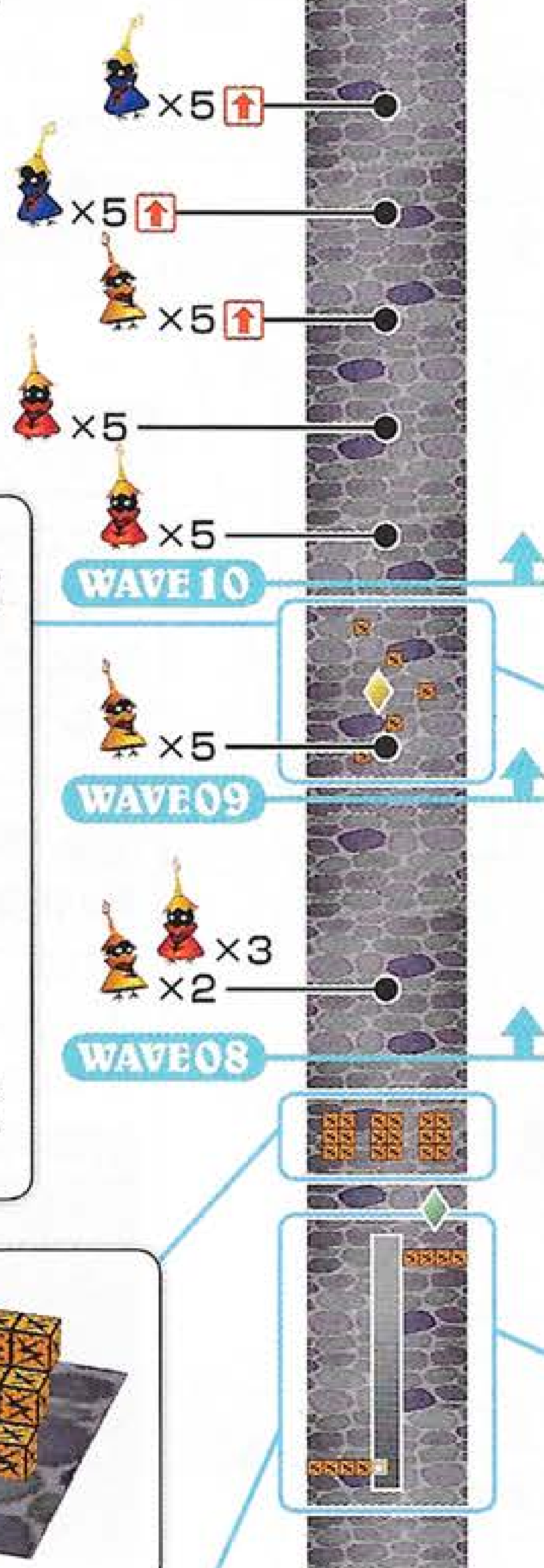
↑『ハイジャンプ』を得ていれば、高い位置のブロックを狙いやすくなる。

↑……画面手前から出現するエネミー
◆……ブリザドアロー
◆……サンダースピア
◆……エアロシールド
■……バグの穴

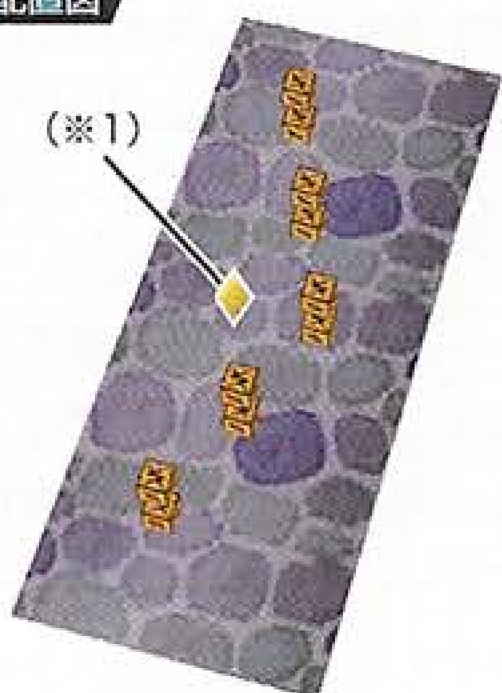
※3Dシューティングステージのマップ CGは、ブロックの配置や敵の出現位置をイメージ的に示したもの



BOSS
トリックマスター
(1回目)
(→P.299)

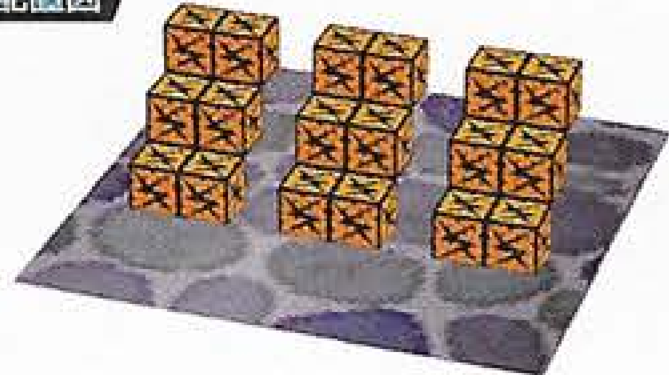


配置図

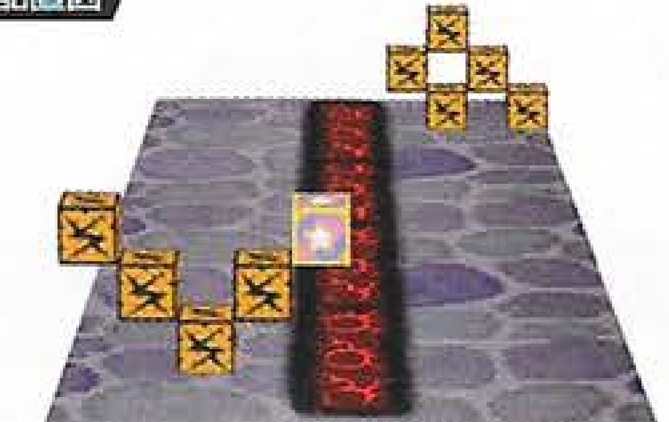


※1……ブロックがくり返し出現したときには入手できない

配置図



配置図



トリックマスターを倒せ

一番奥までくると、トリックマスターが出現する。ロックオンやオーバーレイコマンドを使って戦おう。



⬆トリックマスターが放つ火球は、タイミングを合わせてガードすればOKだ。

ここでもブロックが無限に

この場所でも、イエローオペラを全滅させるまでは、ブロックが出現しつづける。イエローオペラを残したままブロックを壊していけばスコアをかせぐことが可能だが、イエローオペラは積極的に攻撃してくるため、あまりオススメできない。

バグの穴を避けよう

中央付近には巨大なバグの穴がつづいている。落ちるとダメージを受けてしまうので、左右のどちらかに寄って穴を避けよう。反対側へ移動したいときは、ジャンプでバグの穴を跳び越えればいい。

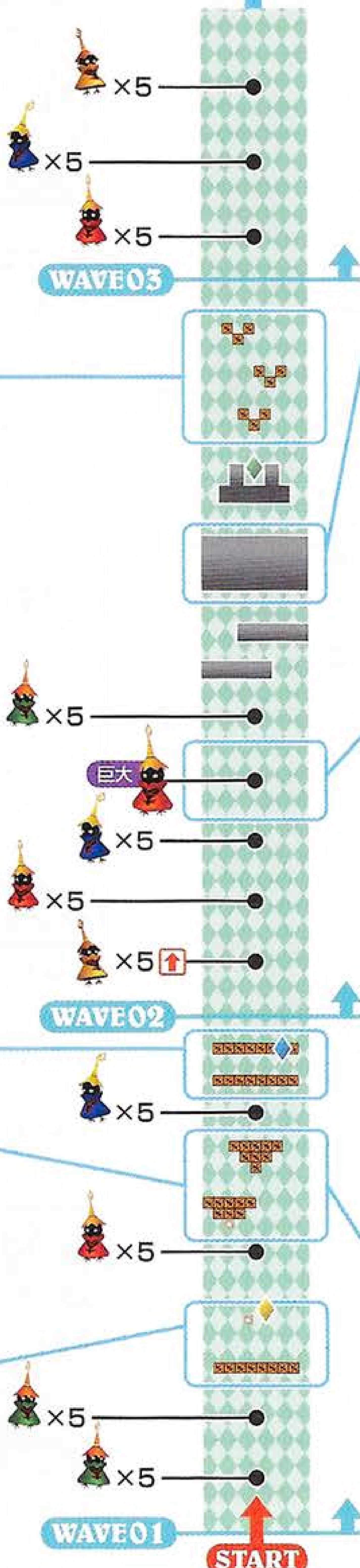


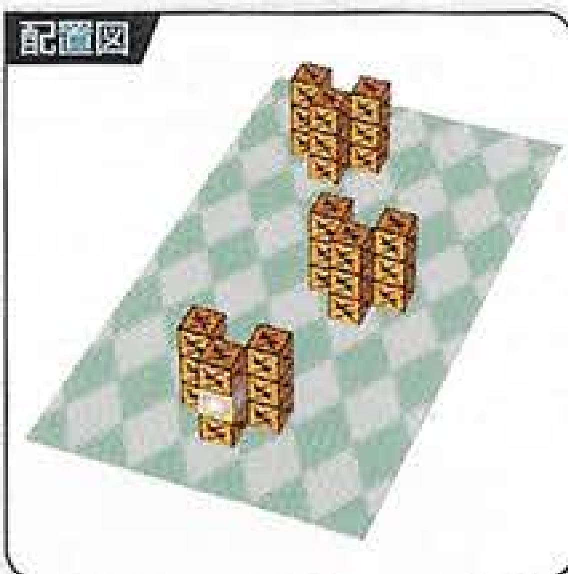
⬆赤と黒の模様がバグの穴だ。以降のステージにも出現するので覚えておこう。

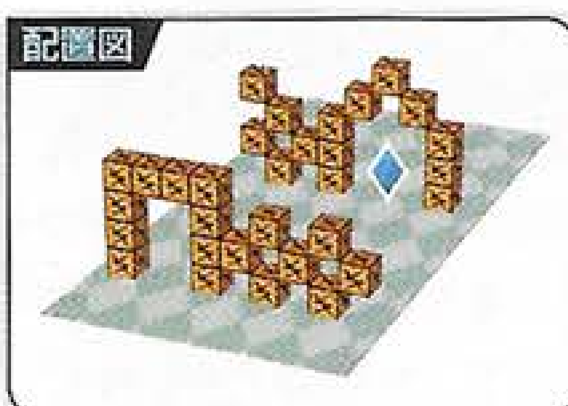
ステージ2

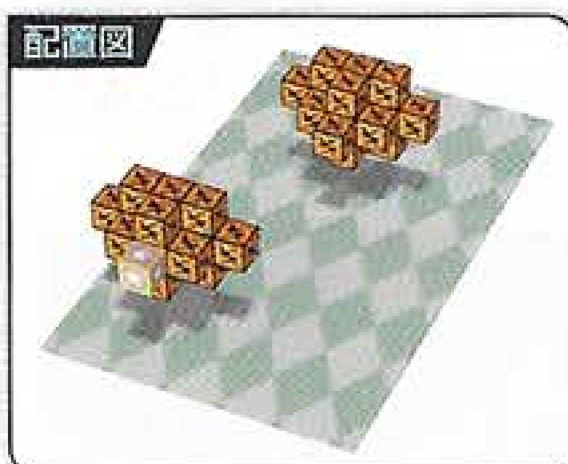
エネミーとブロックが同時に現れることが多く、両方に対処する必要がある。ほとんどのコマンドアイテムはステージの前半にしかないので、ボス戦で使いたいオーバーレイコマンドは温存しておこう。

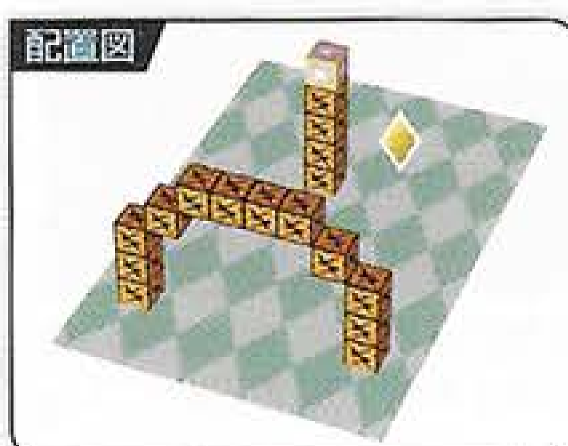
⬆……画面手前から出現するエネミー
◆……ファイアボール
◆……ブリザドアロー
◆……サンダースピア
◆……エアロシールド
■……バグの穴



配置図


配置図


配置図


配置図


バグの穴を跳び越えよう

この場所のバグの穴はとても大きく、ふつうにジャンプするだけでは跳び越えられない。Bボタンや十字ボタンの上を押しつづけることで、落下速度を遅くして跳び越えよう。

レッドノクターン(巨大)が出現

ここでは通常よりも大きなレッドノクターンが出現する。HPが高い強敵なので、『ブリザドアロー』を使って一気に倒したい。なお、レッドノクターン(巨大)に攻撃を当てていくと、敵はだんだん小さくなり、移動の高度が下がってくる。高度が下がれば、ジャンプしなくてもロックオンできるため、簡単に大ダメージを与えられるのだ。



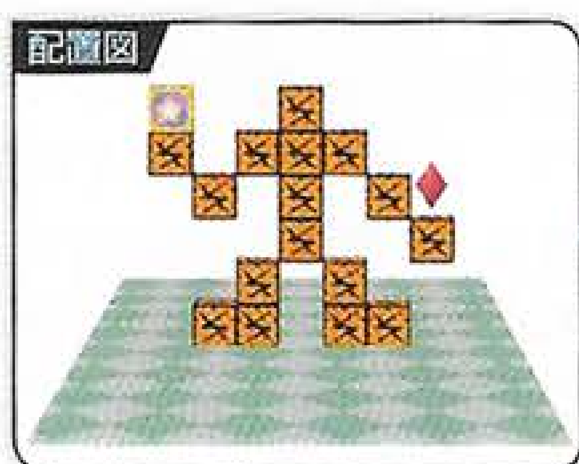
⬆攻撃を当てつづければ、最終的に通常と同じくらいのサイズまで小さくなる。

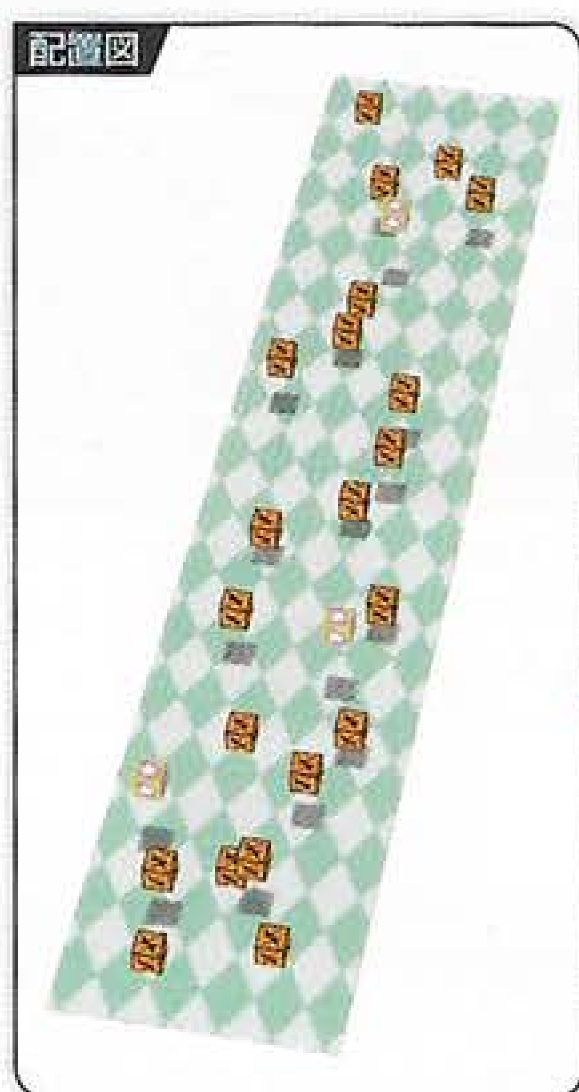
効率良くスコアをかせげる

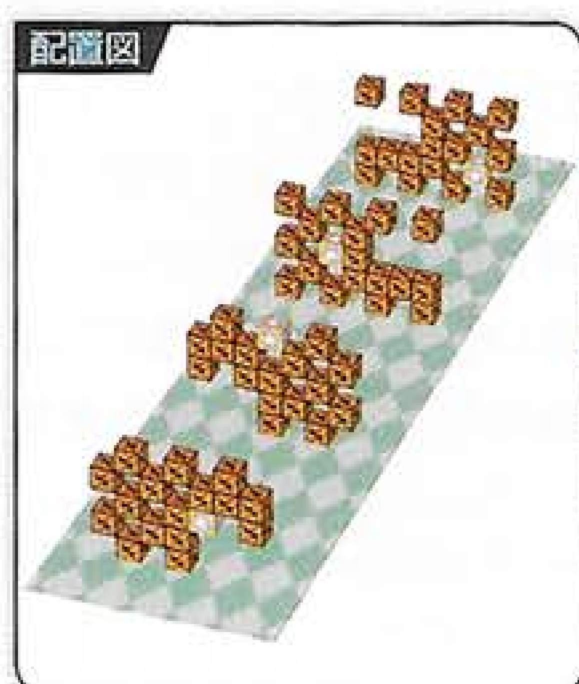
出現したレッドノクターンを全滅させずにいれば、どんどんブロックが出現する。この場所のブロックは、多数がひとまとめになっているのでロックオンを行ないやすく、スコアをかせぐのに最適だ。

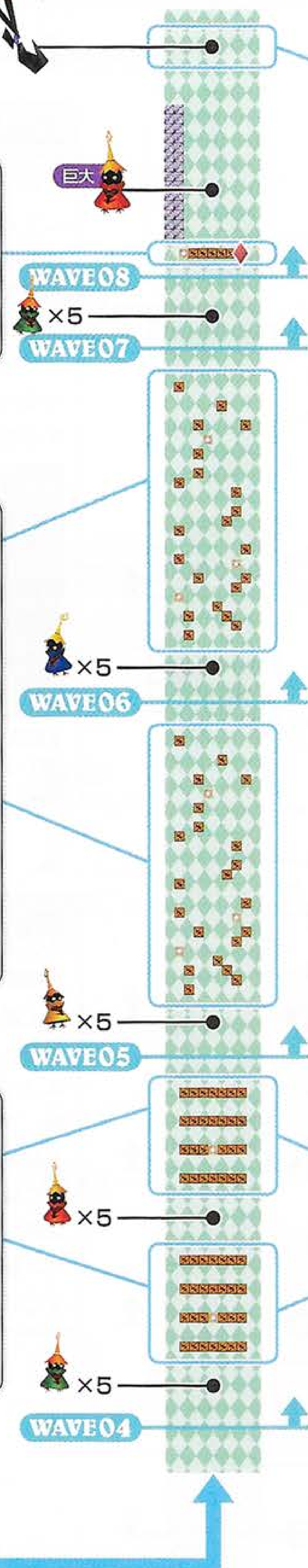


BOSS
トリックマスター（2回目）
(→P.299)









トリックマスターふたたび

レッドノクターン（巨大）を倒すと、トリックマスターが出現する。敵の基本的な行動はステージ1のときと同じだが、新たに使いはじめる『スピンファイア』と『ブロックウォール』には気をつけたい。



⬆直前で入手できる『ファイアボール』は、ファイア属性なのでトリックマスターには効果が薄い。『スピンファイア』の火球を破壊するのに利用しよう。

画面が傾く

WAVE04では、前半は時計まわりに、後半は反時計まわりに画面が傾く。しかも、このWAVEでは、スクロール速度が上がり、ブロックがすばやく迫ってくるので注意すること。

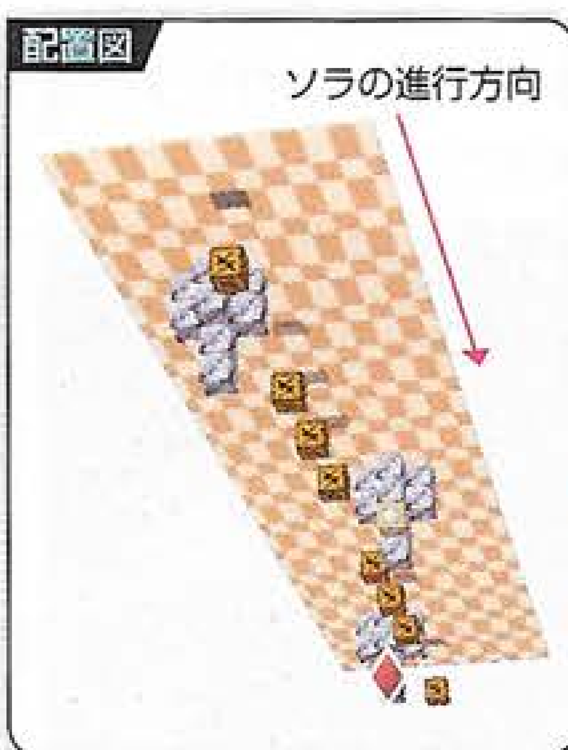


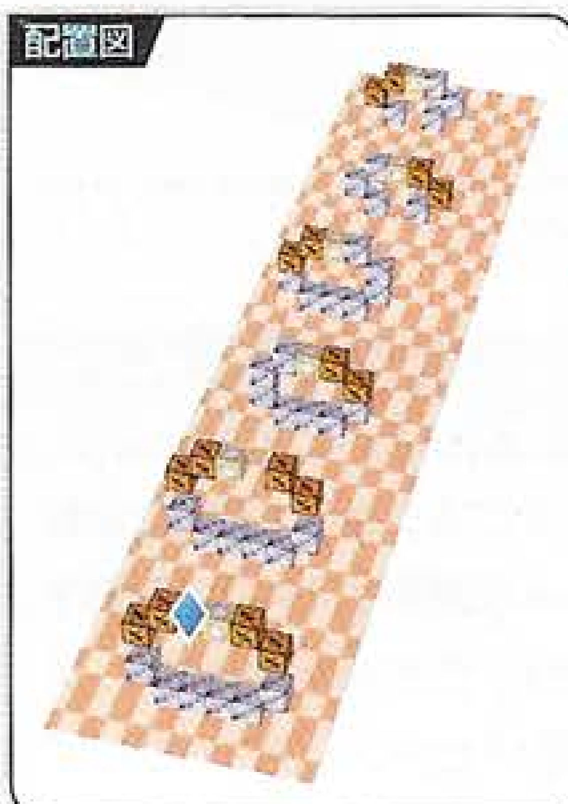


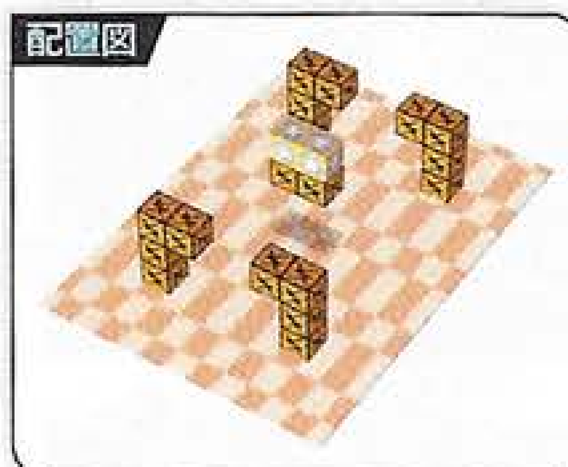
⬆画面が傾いても、操作方法は変化しない。落ち着いて対処しよう。

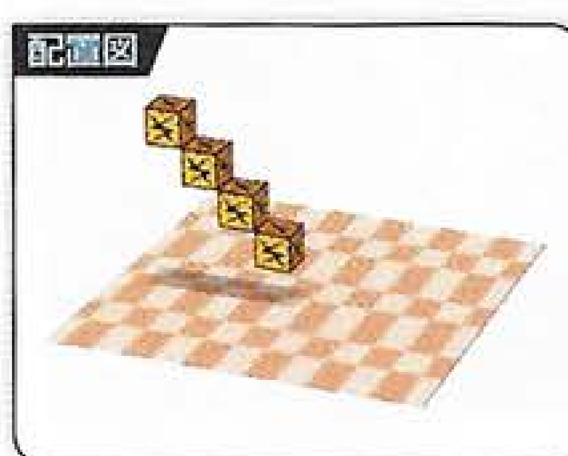
ステージ3

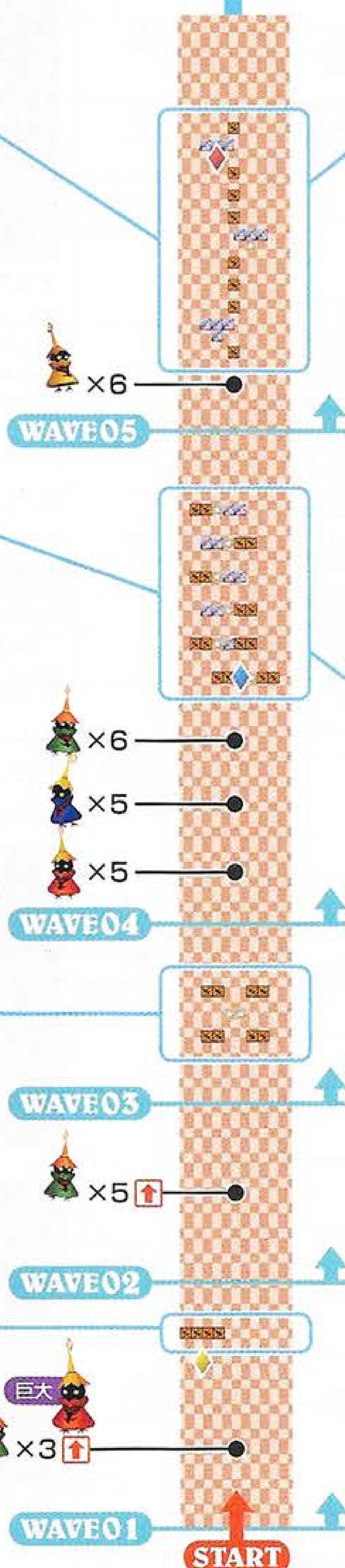
WAVE05とWAVE06では、画面がひっくり返ったり90度回転したりする。ステージ2で画面が傾いたときとはちがい、十字ボタンでの操作が変化するので、とまどわないようにしたい。











天地がひっくり返る

WAVE05では画面の天地がひっくり返り、ソラが画面上部を走る。このときは、十字ボタンの上下の操作が入れかわり、下を押すとジャンプに(コンフィグの「3Dシューティング」の設定が「✚ジャンプ／オン」の場合のみ)、ジャンプ中に上を押すと急降下になるのだ。



⬆画面の天地がひっくり返っているあいだは、下に向かってジャンプし、上に向かって落下することになる。

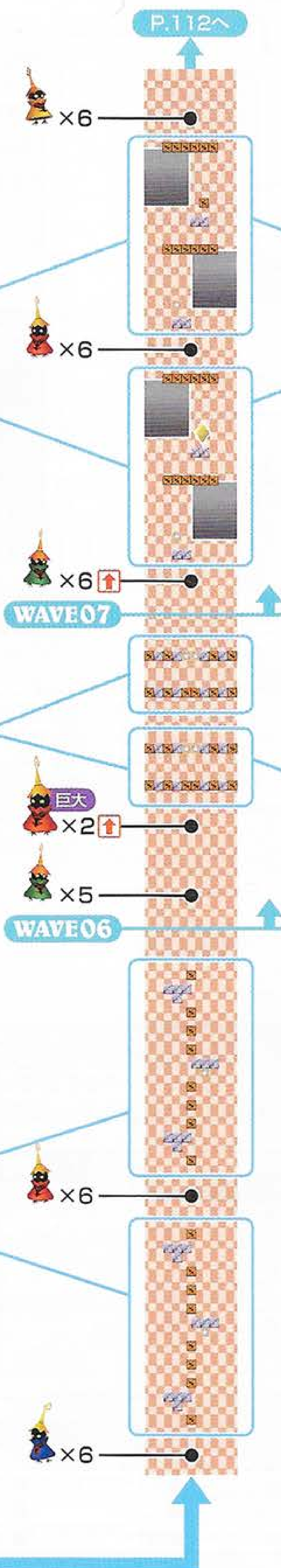
高速で迫るブロック

画面が傾くうえにスクロール速度が上がり、かなりの速さでブロックが迫ってくる。しかも、低い部分にはメタルブロックばかりがあるため、ブロックを壊すには、ジャンプしながらロックオンなどを行なわなければならない。幸い、エネミーは出現しないので、腕に自信がなければ、画面端を進んでブロックをやりすごすといい。

- ⬆……画面手前から出現するエネミー
- ♦(赤)……ファイアボール
- ♦(青)……ブリザドアロー
- ♦(黄)……サンダースピア
- ■……バグの穴

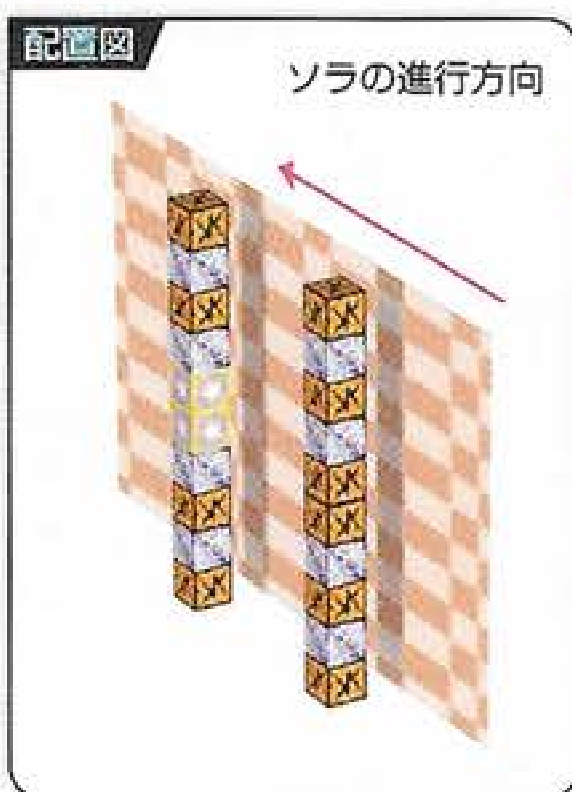


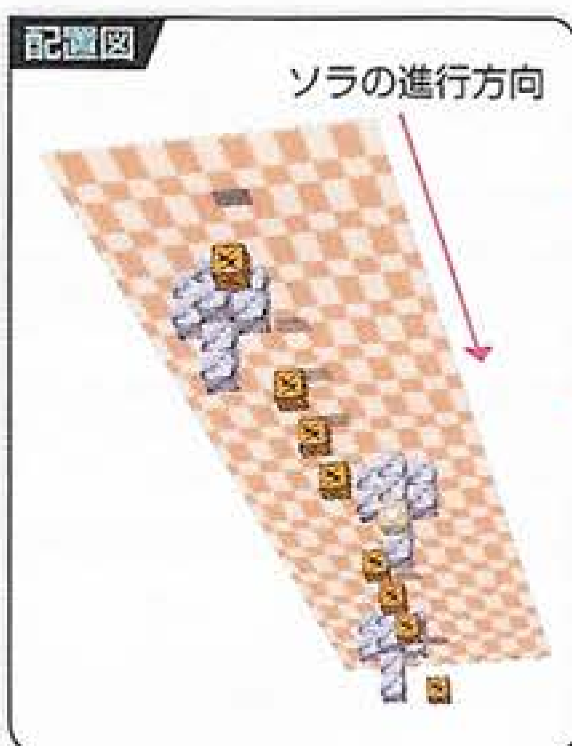
P.112へ





※1……右の図の下側の範囲(ブロックがくり返し出現したとき以外)にのみ出現





敵を倒さずにいると……

この場所でも、敵を倒さずにいると無限にブロックが出現する。しかも、バグの穴は、前半と後半で4つずつしか出現しないので、それをやりすごしたあとは、比較的ラクにブロックを壊すことが可能だ。



⬆スコアを無限にかせげるのは、ここが最後。ランクSを狙うなら、40000以上までスコアを伸ばしてから先に進みたい。

地面が右側に

WAVE06では、画面が反時計まわりに90度回転し、それに合わせて十字ボタンの操作も変化する。具体的には、十字ボタンの上下でソラの横方向への移動を、左右でジャンプや急降下を行なうのだ。

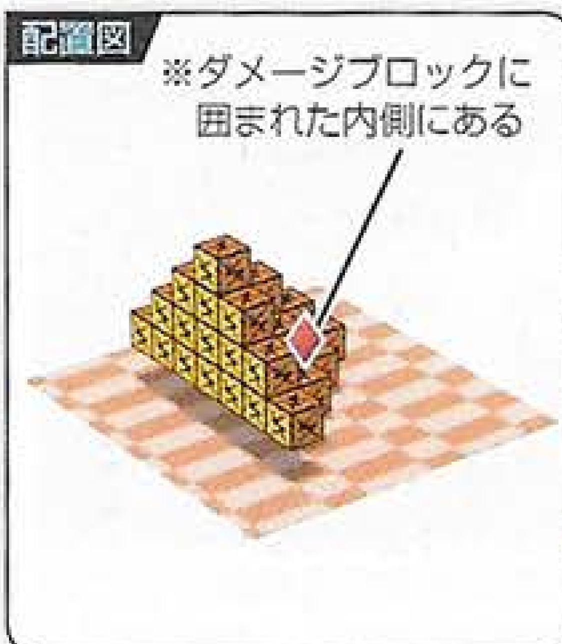


⬅操作に慣れないと思ったら、ニンテンドーDSを傾けて持つのもひとつの手。

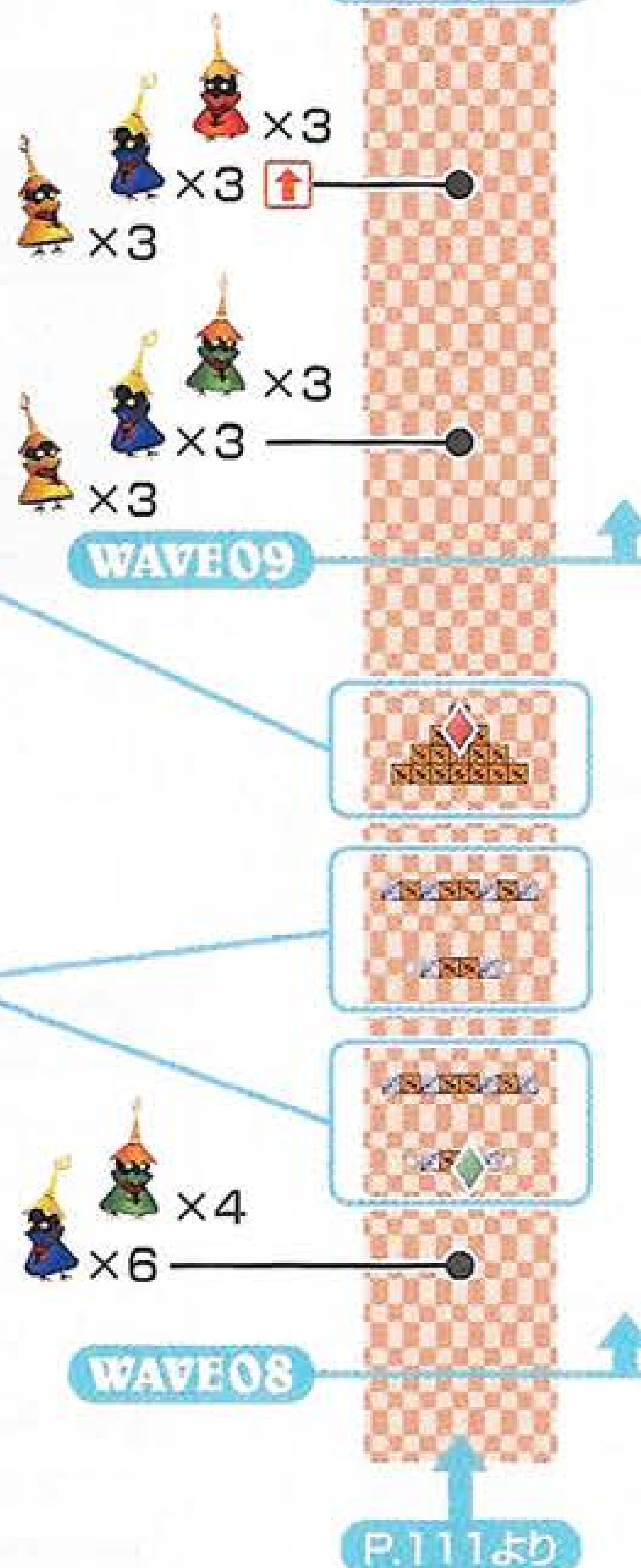
SCENARIO



BOSS
トリックマスター(3回目)
(→P.299)







トリックマスターと最終決戦

奥まで進むとトリックマスターが出現し、これを倒せばワールドクリアとなる。ここでのトリックマスターは、ステージ2と同じ攻撃を使ううえ、ときおり画面を90度ずつ回転させるので注意したい。



⬆トリックマスターが画面を回転させると、WAVE05や06と同様に、操作方法が変化する(→P.110)。

⬆……画面手前から出現するエネミー
◆……ファイアボール
◆……エアロシールド

ワールドスコア

ロックオンして攻撃すれば、得られるスコアが増える。確実にランクSを獲得したければ、P.106などの無限に出現するブロックを壊しつづけるのがオススメだ。

スコア ＝ エネミーやブロックのスコア(下記参照)の合計

種類	スコア
レッドノクターン(巨大)	40×ロックオン倍率
トリックマスター	1000
上記以外のエネミー	20×ロックオン倍率
ダメージブロック	20×ロックオン倍率
プライズブロック	30×ロックオン倍率

ロックオン倍率の値

ロックオン数	ロックオン倍率
(ロックオンなし)	×1
1	×1
2	×2
3	×3
4	×4
5	×5

▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ボーナスアイテム ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
45000以上	S	コンフュ	スライドラッシュ	ブリザラ	ラッシュアッパー
40000～44999	A	ケアル	コンフュ	スライドラッシュ	ブリザラ
35000～39999	B	ブリザド	ケアル	コンフュ	スライドラッシュ



ワンダーランド
フリークエスト

ティーパーティー会場
SAVE
ハートの女王の城
不思議な部屋
SAVE
SHOP
システムエリア 3-A
P.206
システムエリア 3-B
P.207
START
迷いの小道
SHOP
SAVE
システムエリア 3-C
P.207
迷いの庭
中央広場
アリス
システムエリア 3-D
ライブラ LV2
P.208
SAVE
バラの園
ハスの森

▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ	名前	LV	掲載ページ
シャドウ	23	P.283	レッドノクターン	23	P.284
ソルジャー	23	P.283	イエローオペラ	23	P.285
ラージボディ	23	P.284	ブルーラプソディ	23	P.285

フリークエストでの探索のポイント

フリークエストでは、ハートの女王の城へ自由に出入りできるほか、バラの園が正常にもどっていて、ゲートを通っても別の場所へ飛ばされずに隣の区画へ行ける。また、迷いの庭と迷いの小道では、トランプ兵たちの見まわりがなくなり、キャンプメニューを開くことも可能だ。なお、新たに入れるようになるシステムエリアは、ハスの森にある1ヵ所のみ。

▶クエストの内容【依頼人：アリス】

順番	渡すアイテム	渡すアイテムが手に入るワールドと入手方法		報酬
		ワールド	入手方法	
1	ティーカップ	ワンダーランド	システムエリア 3-B (→P.207)のSP報酬	デバッグコード：R
2	ガラスのびん	ワンダーランド	システムエリア 3-D (→P.208)のSP報酬	ヘヴィチェーン
3	赤いバラ	ホロウバスティオン後編	リクの記憶世界(ハスの森)のシステムエリア 7-C (→P.214)のSP報酬	チェイスパルサー

オリンポスコロシアム

OLYMPUS COLISEUM



OLYMPUS
COLISEUM

王様たちに異変が起きたのは、黒コートの人物――ジミニーメモの情報の集合体であるデータ・リクが、バグとメッセージの謎を解くべく王様たちをデータ世界に取りこんだせいだった。だが、一同が事情を知った矢先、データ世界と現実世界をつなぐ道が何者かに奪われてしまう。突破口を見いだそうと、ソラはオリンポスコロシアムに足を踏み入れる。

オリンポスコロシアム

登場キャラクター

ヘラクレス



大神ゼウスの息子ながら人間界で暮らす、心優しき英雄。バグのため迷宮と化した闘技場の調査に向かう。



➡闘技場に閉じこめられていたところでソラと出会い、一緒に解決法を探す。

フィル



ヘラクレスの師匠である闘技場のオーナー。本名はピロクテテス。闘技場の異変の調査をソラに依頼する。



➡闘技場からもどらないヘラクレスの身を案じ、ソラに様子を見に行ってもらう。

ハデス



世界の支配をもくろむ冥界の王。さまざまな手を使い、邪魔なヘラクレスを亡き者にしようとする。



➡迷宮の出口を探すクラウドをだまし、ソラとヘラクレスを倒させようとする。

クラウド



暗い過去を背負い、英雄の強さにあこがれる無口な剣士。闘技場に迷いこんだところをハデスに利用されてしまう。



➡「英雄の敵」と自称し、ハデスの口車に乗せられて英雄ヘラクレスに戦いを挑む。

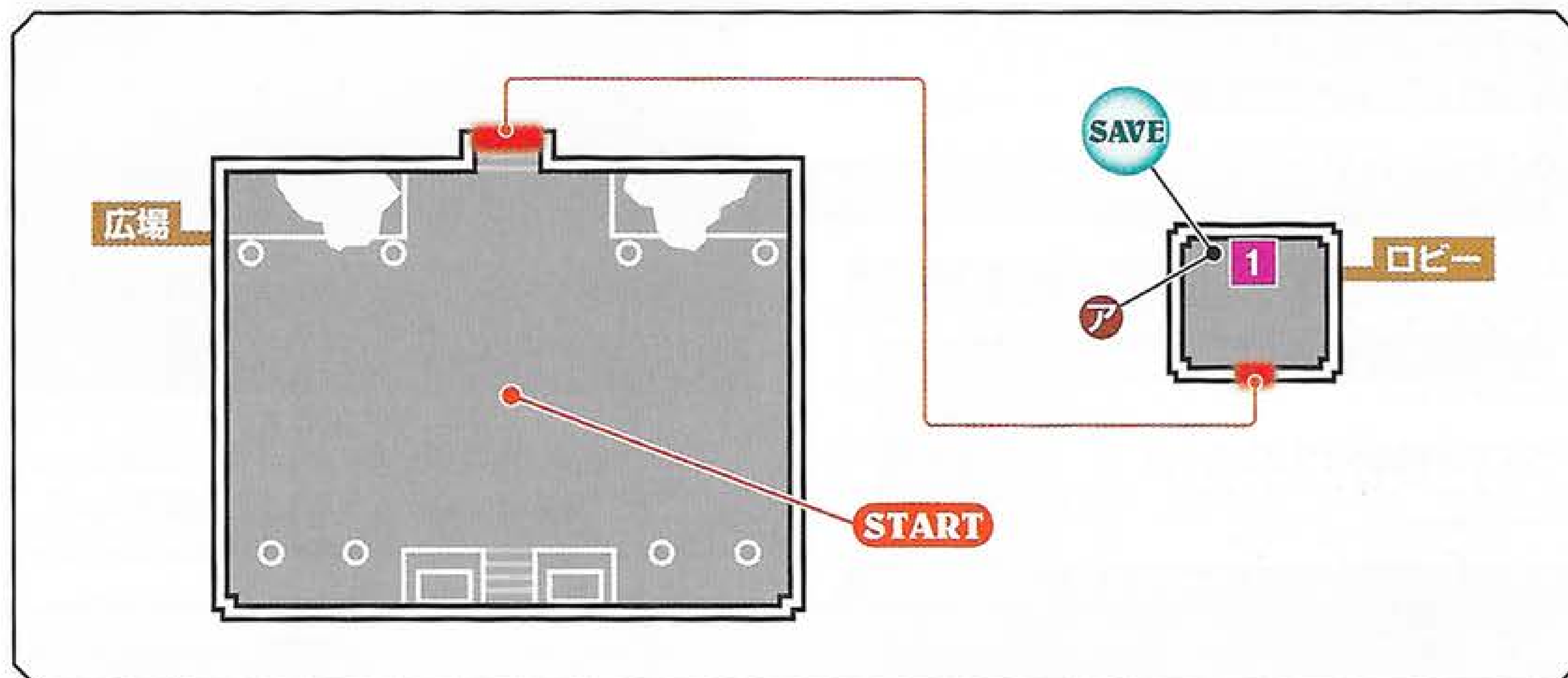
エピソード攻略

エリアはふたつしかなく、冒険のほとんどがボスステージで進む。ボスステージではバトルのルールが特殊なので、ふだんとのちがいを把握したうえで挑みたい。

▶BOSS


ケルベロス


ハデス



ロビー
1 フィルから事情を聞き、鍵穴の世界へ向かう

ボスステージ(→P.116) ターン制RPG
レイヤー05でケルベロスやハデスと戦う
バトル ケルベロス(→P.300)
バトル ハデス(→P.301)
入手 パワーオブヒーロー

エピソードクリア

1 いきなりボスステージへ

ロビーでフィルに話しかけると鍵穴が見つかり、そのままボスステージへ向かう。オリンポスコロシアムのボスステージは「レイヤー」と呼ばれる階層が連なった迷宮になっており、各レイヤーに隠されたワープポイントを調べると、つぎのレイヤーへ進める。レイヤー05で待ち受けるケルベロスとハデスに勝てば、このワールドのエピソードはクリアだ。



⬅広場とロビーでは、エネミーや壊せるブロックが出現しない。まずはフィルと話そう。

●探索ガイド

ア ワールドセレクトで以前訪れたワールドへ

オリンポスコロシアムを訪れると、セーブメニューに「ワールドセレクト」が追加される。これを選べば、以前訪れたことのあるワールドを再度訪れて、取り逃したレアプライズブロックの中身を手に入れたり、クエストや隠されたシステムエリアに挑んだりできるのだ(ワールドセレクトの詳細はP.15を参照)。



⬅セーブポイントがこの形のときは「ワールドセレクト」を選ぶことが可能。

OLYMPUS COLISEUM

ボスステージガイド

OLYMPUS COLISEUM BOSS STAGE GUIDE

ターン制RPG風のバトルで敵を倒せ！

オリンポスコロシアムのボスステージは、レイヤーと呼ばれる階層で区切られた、迷宮のような構造になっている。最初はレイヤー01～05を探索すればクリアとなるが、エピソードリプレイで訪れたときには、より多くのレイヤーに挑戦できるのだ(→P.134)。

このステージの最大の特徴は、バトルが通常のアクション形式ではなく、味方と敵が交互に攻撃するターン制RPGのような形式で行なわれること。デッキコマンドのコンパイルやヒーローズライセンスなど、独特の要素も多いので、ルールをきちんと理解しておこう。



⬆バトル中は、自由に移動することはできず、敵の攻撃を避けられるかどうかは運まかせ。そのため、ステータスの高さが重要となる。

オリンポスコロシアムのボスステージでの制限

要素	制限	
	探索中	バトル中
デッキコマンド	『ポーション』と『ハイポーション』以外は使用できない	一部のアイテムコマンド(『エーテル』『ハイエーテル』『オールキュア』『エリクサー』『ラストエリクサー』)が使用できない。また、アタックコマンドとマジックコマンドは、コンパイルして使うので通常とちがう効果になるほか、リロードに関する仕組みが変化する(→P.122)
オーバークロック	クロックゲージはたまらず、フィニッシュコマンドも使用できない	
クロックアビリティ	『インパクトアーツ』と『ソニックアーツ』のみ利用可能	すべて利用できない
サポートアビリティ	すべて利用可能	すべて利用できない
チート	すべて利用可能。ただし、敵がプライズボックスを落とさないため、ドロップチートは意味がない	

仲間　ヘラクレスとクラウドが一緒に戦ってくれる

探索を進めていくと、レイヤー02でヘラクレスが、レイヤー04でクラウドが仲間になる。彼らには下記のような特徴があり、ソラと一緒にエネミーと戦ってくれるのだ。なお、レイヤー04では、クラウドを仲間にせずに進むこともできるが、以降のバトルがツラくなるため、かならず仲間にしておきたい(仲間にする方法はP.132～133を参照)。

ヘラクレスとクラウドの特徴

- バトルでは『たたかう』を自動的にくり返す
- HPがゼロになると行動できなくなるが、『フレンドケアル』や『ポーション』などでHPを回復すれば復活する
- HPがゼロのままバトルが終了すると、HPが1回復して復活する

ヘラクレスとクラウドのステータス

ステータス	ヘラクレス	クラウド
最大HP	ソラの1.3倍	ソラの1.15倍
攻撃力	ソラの1.05倍	ソラの1.1倍
防御力	ソラと同じ	ソラと同じ
回避力	0	0
属性耐性	ソラと同じ	ソラと同じ

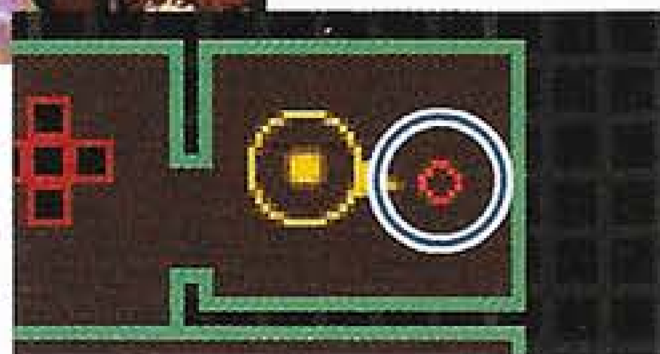
※ソラのステータスは通常時と同じで、回避力は10



探索 ワープポイントを見つけてつぎのレイヤーを目指そう

各レイヤーは、いくつかの部屋とそれを結ぶ通路で構成されており、部屋内にはたくさんのバグブロックが出現している。ブロックの下には、ひとつだけワープポイントが隠されていて、見つけて調べればつぎのレイヤーへと進めるのだ。なお、一部のレイヤーでは、ワープポイントの位置が一定ではなく、訪れるたびに変化する。


⬅これがワープポイント。レイヤー内のブロックを壊して見つけ出そう。


➡発見したワープポイントは、下画面のナビマップに赤い丸で表示される。

エネミーのシンボルを攻撃したりするとバトルに突入

大半の部屋には右のようなエネミーのシンボルが出現し、攻撃を当てたり攻撃されたりするとバトルに突入する。エネミーのシンボルには下記の特徴があるので覚えておこう。

エネミーのシンボルの特徴

- 攻撃を当てるか攻撃を受けるとバトルになる(ガードした場合はバトルにならない)
- バトルに勝つとそのシンボルが消滅する(バトルから逃げた場合は消滅しない)
- シンボルの背後から攻撃を当てると先制攻撃ができるが、こちらの背後から攻撃されるとバックアタックになる(→P.118)
- シンボルと同じ種類のエネミーが現れるとはかぎらない
- ソラたちがバトルに勝つとライセンス(→P.126)を落とすシンボルもいる
- 黒い影以外は、出現した部屋から出られない

エネミーのシンボルの種類



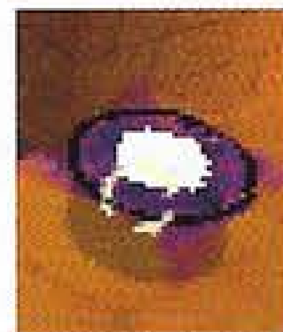
シャドウ

特徴
- 平たくなって移動することがある



レッドノクターン

特徴
- 飛んで移動する
- 火球で攻撃してくる



黒い影

特徴
- 接触するだけでバトルになる
- バトルではほかのシンボルよりも強めのエネミーが出現する
- 部屋や通路を出入りできる
- ワープで移動することがある
- ソラたちがバトルに勝つと、かならずライセンスを落とす

バグレベルを下げれば探索やバトルで有利になる

それぞれの部屋には、バグの侵食度合いを示す「バグレベル」というものがあり、画面左上にメーターの形で表示される。バグレベルは、部屋内のブロックやエネミーが持つ「バグポイント(下表参照)」の合計で決まるので、ブロックを壊したり敵を倒したりしてバグレベルを下げよう。バグレベルを1にすると、部屋内のメタルブロックとダメージブロックがノーマルブロックなどに変わって探索がしやすくなり、ゼロにすればレイヤークリア時に獲得するスコアが1000増える。



⬆メーターの色はその部屋のバグレベルを、長さはバグポイントの合計を示している。

ブロックなどのバグポイント

種類		バグポイント
各種ブロック		1
エネミーのシンボル	シャドウ	5
	レッドノクターン	5
	黒い影	0

バグレベルによる変化

合計バグポイント	バグレベル	メーターの状態と色	メタルブロックやダメージブロック	バトルで敵から受けるダメージ
0	0		出現しない	通常どおり
1〜19	1		出現しない(※1)	通常どおり
20〜49	2		出現する	2倍
50以上	3		出現する	3倍

※バグレベルが3のときはメーターが点滅をくり返す
※1……バグレベルが下がって1になると、メタルブロックとダメージブロックが、ノーマルブロック、プライズブロック、レアプライズブロックのいずれかに変化する

セーブエリアではつぎのレイヤーに挑戦する準備を

特定のレイヤーをクリアしたあとは、セーブエリアに行ける。セーブエリアにはセーブポイントとショップがあり、戦いの準備を整えることができるのだ。手持ちのポーションやハイポーションが少なくなっている場合は、買い足しておくといい。

また、セーブエリアはコンティニュー時の出発点にもなる。探索中にゲームオーバーになってコンティニューを選んだときは、そのレイヤーではなく、最後に訪れたセーブエリアからの再開となるので気をつけよう。

クリア後にセーブエリアに行けるレイヤー

※○……行ける、×……行けない

レイヤー	セーブエリア	レイヤー	セーブエリア	レイヤー	セーブエリア
01	○	11	×	21	×
02	○	12	×	22	○
03	○	13	○	23	×
04	○	14	○	24	○
05	○	15	○	25	○
06	×	16	×	26	×
07	×	17	×	27	○
08	×	18	○	28	×
09	○	19	×	29	○
10	○	20	○	30	×

バトル　ソラたちとエネミーが交互に攻撃していく

エネミーとのバトルは、通常のアクション方式とは異なり、「ターン」という区切りのくり返しで進んでいく。各ターンでは、右の図の流れで順番に行動し、こちらが攻撃したあとは、生き残った敵が攻撃してくるのだ。



←『たたかう』を選ぶと、自動的に敵の前に移動して攻撃する。



➡仲間は『たたかう』をくり返すだけで、行動を指示することはできない。

ターンの流れ



ターンが終了し、以下のことが起こる。

- リロードゲージがたまる(→P.122)
- リジェネLの効果発生中はHPが回復する
- 持続時間が経過したライセンスの効果が消える

※1……それぞれのキャラクターが仲間にいるときのみ



ボーナスコラム　先制攻撃をすれば戦いが有利に

エネミーのシンボルに背後から攻撃を当ててバトルに突入すると、先制攻撃になる。このときは、エネミーたちが1ターン目に行動せず、一方的に攻撃することが可能。ただし、先制攻撃時は、ソラが自動的に『たたかう』で攻撃し、コンパイルやライセンスの使用はできない。

逆に、こちらの背後から攻撃されてバトルになると、バックアタックとなり、1ターン目は一方的に攻撃される。しかも、この攻撃はガード(→P.120)ができないため、とても危険だ。



バトル画面の見かた

▶エネミー
出現しているエネミー。最大9体が隊列(下記参照)を組んで現れる。

▶実行中の技の名前

▶入力指示
押すべきボタンの指示。『たたかう』を実行したときや、敵から攻撃されたときに一瞬だけ表示され、そのタイミングに合わせてボタンを入力するとコンボ(→P.121)やガード(→P.120)ができる。



▶相手のHPゲージ
攻撃する相手の、最大HPに対する残りHPの割合。攻撃を行なうときのみ表示される。

▶残りHP
ソラたちの残りHP。ソラのHPがゼロになるとゲームオーバー。ヘラクレスやクラウドはHPがゼロになると行動できなくなる。

▶HPゲージ
ソラたちの、最大HPに対する残りHPの割合。

▶ヒーローズライセンス
持っているヒーローズライセンス(→P.126)。ソラの行動を選ぶあいだだけ表示される。表示をデッキコマンドと切りかえることが可能(→P.120)。

▶効果発生中のライセンス
効果を得ているライセンスの種類を示すアイコン。具体的な意味はP.127を参照。複数の効果を得ているときは、それらが順番に表示される。

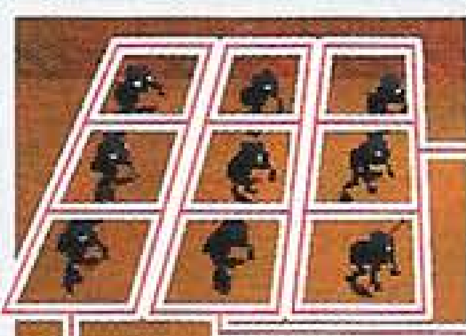


ボーナスコラム　エネミーの隊列によって攻撃できるかどうかが変化する

バトルに出現するエネミーは、下図のような3×3のマス目(画面には表示されない)のどこかに配置される。敵がいる列のうち一番右側は「前列」、それ以外は「後列」となり、どちらにいるかで、対象が「近・単体」の技で攻撃できるかどうかが変わるのだ(敵や味方が使う技の、対象の表記の意味は、右下の表を参照)。

前列のエネミーは、対象が「近・単体」の技で攻撃してくるが、ソラたちからも対象が「近・単体」の技で攻撃できる。逆に、後列にいるエネミーは、対象が「近・単体」の技では攻撃してこないかわりに、ソラたちからも対象が「近・単体」の技では攻撃できない。後列にいるエネミーを攻撃したければ、前列のエネミーを全滅させてそのエネミーを前列にするか、対象が「貫通」や「全体」などの技を使うかしよう。

エネミーの隊列



▶右側の列
かならず前列になる

▶左側の列
最初は後列だが、右側の列と中央の列にエネミーがいなくなると前列になる

▶中央の列
右側の列にエネミーがいないと前列、いると後列になる

以降のページでの「対象」の表記の意味

対象	意味
近・単体	前列の敵1体を攻撃する(※2)
遠・単体	いずれかの敵1体を攻撃する(※3)
貫通	横方向に並んでいる敵すべてを攻撃する
全体	すべての敵を攻撃する
自分	自分にのみ効果がある
味方単体	味方1体に効果がある
味方全員	味方全員に効果がある

※2……エネミーの場合は「前列から敵1体を攻撃する」
※3……エネミーの場合は「前列または後列から敵1体を攻撃する」

バトルの基本操作

バトル中にできることは、大きくわけて下記の5種類。それぞれの操作方法を覚えて、バトルを有利に進めよう。なお、デッキコマンドとヒーローズライセンスは、L+Yボタン(「操作タイプ」の設定が「タイプB」の場合はL+十字ボタンの左右)で表示を切りかえてから、使いたいものを選べばいい。



⬅『たたかう』だけでバトルを勝ち抜くのは難しい。コンパイルやライセンスも使いこなそう。

バトル中にできる行動

たたかう

詳細は右ページ

Aボタンを押すだけで行なえるもっとも基本的な攻撃で、前列にいるいずれかの敵1体にダメージを与える。攻撃が命中する直前には、Aボタンの入力指示が表示され、タイミング良くボタンを押すことでコンボによる連続攻撃をしたり、強力なスペシャル攻撃をくり出したりできる(右ページ参照)。



⬅ヘラクレスやクラウドの『たたかう』も、Aボタンでコンボができる。

コンパイル

詳細は→P.122

Xボタンでデッキコマンドをストックし、Aボタンでコンパイルして使う。デッキコマンドのストックは最大3つまで可能で、組み合わせによっては強力な技に変化する。

ヒーローズライセンス

詳細は→P.126

Xボタンで持っているライセンスを使い、味方を強化する。デッキコマンドと同様に、L+XボタンやL+Bボタンなどを押せばリストがスクロールし、使うものを選べる。

ガード

エネミーから攻撃を受けそうになると、一瞬だけYボタンの入力指示が表示される。タイミング良くボタンを押せば、攻撃をガードして、受けるダメージを半分にすることが可能。



⬅ガードに成功すると、このような表示が出る。

エスケープ

Rボタンを2秒間押しつづけると、一定確率でバトルから逃げる(成功してもエネミーのシンボルは消えない)。逃げるのに失敗した場合は、敵からガード不可能な攻撃を受ける。



⬅特定のバトルからは、逃げることができない。



ボーナスコラム　攻撃がミスになることもある

ソラたちやエネミーが行なう攻撃は、右の式で算出された命中率で当たるかどうかが決まる。攻撃がミスになると、ダメージを与えられないほか、コンボが途切れてしまうので注意。

攻撃の命中率の決まりかた

使う技の基本命中率×
(100−攻撃相手の回避力)÷100(%)

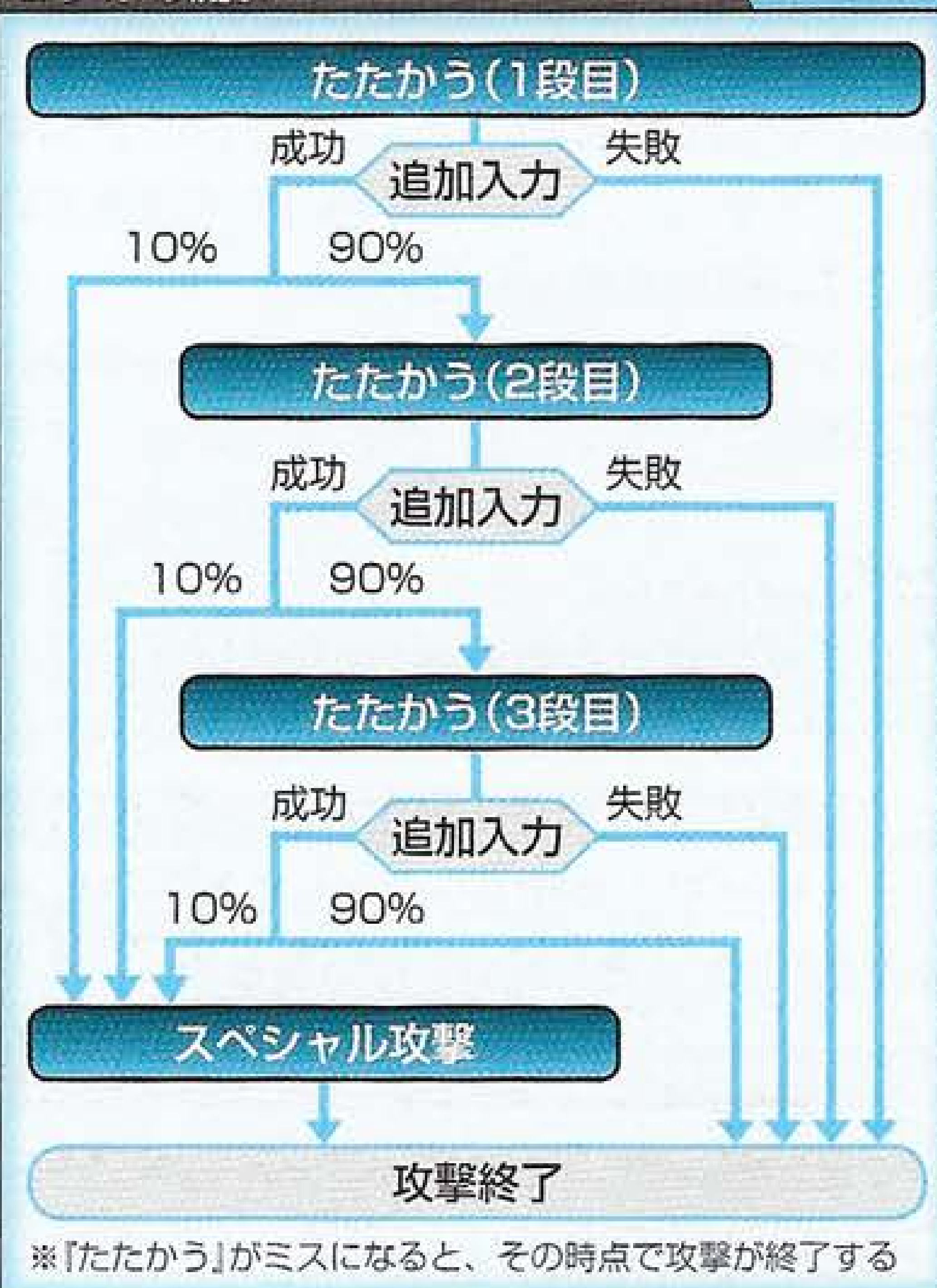
コンボ 追加入力に成功すれば連続で攻撃できる

『たたかう』で攻撃すると、命中直前にAボタンの入力指示が表示される。このときタイミング良くAボタンを押して追加入力に成功すれば、コンボで攻撃をつづけることが可能。また、追加入力に成功した場合は、10%の確率で「スペシャル攻撃」をくり出せるのだ。

コンボの流れは右の図のとおりで、最大3回(+スペシャル攻撃)の連続攻撃ができる。ちなみに、『たたかう(3段目)』は、追加入力に成功するとかならずクリティカルヒットするので、追加入力のタイミングを覚えよう。



⬅スペシャル攻撃の内容は、キャラクターごとにちがうが、いずれも強力だ。



※『たたかう』がミスになると、その時点で攻撃が終了する

『たたかう』で出せる技のデータ

※「対象」の意味はP.119、「基本命中率」の意味は左ページ、そのほかのデータの意味はP.257を参照

キャラクター	名前	対象	タイプ	属性	攻撃回数	威力倍率	基本命中率	クリティカル率
ソラ	たたかう	近・単体	物理	──	1回	(※1)	115%	4%
	スペシャル攻撃 エクシードヒット	近・単体	物理	──	3~6回	0.85	500%	0%(※2)
ヘラクレス	たたかう	近・単体	物理	──	1回	(※1)	100%	12%
	スペシャル攻撃 ゼロトゥヒーロー	貫通	物理	──	1回	1.8	500%	0%
クラウド	たたかう	近・単体	物理	──	1回	(※1)	105%	4%
	スペシャル攻撃 超究武神覇斬	遠・単体	物理	──	6回(※3)	0.8	500%	0%

※1……『たたかう(1段目)』は「1.0」、『たたかう(2~3段目)』は「0.9」　※2……最後の一撃は「100%」
※3……攻撃1回ごとに狙う相手が変わる可能性がある

上級者のための ULTIMANIA COLUMN コンボ中の動作は途中で敵を倒したかどうかで変化する

コンボをつなげるには、Aボタンを押すタイミングを見極めることが重要。しかし、追加入力のタイミングは攻撃の動作ごとに異なるうえ、攻撃の動作は、右の図のように直前の攻撃で敵を倒したかどうかで変わってしまう。追加入力を確実に成功させたければ、相手のHPゲージをよく見て、つぎの攻撃の動作を予測しよう。



⬅とくにヘラクレスは、動作ごとに追加入力のタイミングが大きく変わる。



※4……踏みこみつつ縦振りを行なうこともある

コンパイル　デッキコマンドはコンパイルして使用する

バトル中にデッキコマンドを使うには、Xボタンでコマンドをストックし、Aボタンで『コンパイル』を選べばいい。ただし、デッキコマンドをコンパイルすると、下の表内のいずれかの技に変換される。

コンパイルによって出る技には1～5のレベルがあり、高レベルの技は右下の表のようにダメージ(もしくはHPの回復量)が増える。さらに、『ホーリースター』『スラッシュライン』『エクスターミネイト』の3種類は、パーティの人数(HPがゼロの仲間はのぞく)によっても与えるダメージが変わるのだ。なお、各デッキコマンドをコンパイルしたときに出る技の種類とレベルはP.124を参照。

デッキコマンドを使ううえでのポイント

- デッキコマンドは1～3個ストックしてからコンパイルでき、最大3回の攻撃が可能
- コマンドの種類に応じて、コンパイル後の技の種類とレベルが決まる
- コマンドのレベルおよび「C」や「R」のマークがついているかどうかは、コンパイル後の技の種類やレベルに影響しない
- 『ポーション』と『ハイポーション』はコンパイルされず、すぐに使用できるうえ、つづけてほかの行動が行なえる



⬆ストックしたコマンドは画面上部に並ぶ。Bボタンでストックのキャンセルも可能だ。

デッキコマンドをコンパイルしたときに出る技

※「対象」の意味はP.119、「リロードカウント」の意味は下記、そのほかのデータの意味はP.257を参照

名前	対象	タイプ	属性	威力倍率	リロードカウント
ソニックブリッツ	遠・単体	物理	―	1.7	65
ソニックライン	貫通	物理	―	1.2	75
ホーリーブレード	全体	物理	―	1.0	85
ホーリースター	遠・単体	物理	―	2.2	90
スラッシュライン	貫通	物理	―	1.75	100
エクスターミネイト	全体	物理	―	1.55	110
エクスプロージョン	遠・単体	魔法	ファイア	1.9	90
コールドライン	貫通	魔法	ブリザド	1.45	100
ゼウススピア	全体	魔法	サンダー	1.25	110
ゼウスブレス	全体	魔法	エアロ	1.55	140
フレンドケアル	味方全員	魔法	―	1.0(HP回復)	90
ランダムライセンス	味方全員	魔法	―	(※1)	120

レベルによるダメージの変化

レベル	与えるダメージの倍率
LV1	×1.00
LV2	×1.50
LV3	×1.90
LV4	×2.25
LV5	×2.55

人数によるダメージの変化(※2)

パーティの人数	与えるダメージの倍率
1人	×1.0
2人	×1.1
3人	×1.2

各レベルの「ランダムライセンス」で発揮される効果

レベル	発揮される可能性があるライセンスの効果
LV1	ガードL、チャージL、ジャストL
LV2	パワーL、オートガードL、リロードL
LV3	リロードL、リジェネL、リレイズL

※1……レベルに対応した、いずれかのヒーローズライセンス(→P.126)の効果が発揮される。レベルとライセンスの対応は左の表を参照
※2……『ホーリースター』『スラッシュライン』『エクスターミネイト』のみダメージが変化する



ボーナスコラム　コマンドをリロードする方法

オリンポスコロシアムのボスステージでは、時間が経過してもリロードゲージがたまらない。コマンドをリロードするには、右記の状況を作ってゲージをためる必要があるのだ。

また、各コマンドのリロードゲージは、そのコマンドのコンパイル結果(→P.124)ごとに、満タンにするためのカウントがちがう。具体的には、上の表の「リロードカウント」のぶんだけゲージがたまると、リロードが完了する。

リロードゲージがたまる状況とたまる量

- 探索中にブロックやエネミーのシンボルを攻撃すると1カウントたまる
- バトル中の各ターンの終了時に15カウント(※3)たまる
- バトルが終了すると15カウント(※3)たまる

※リロードに必要なカウントは、コマンドのレベルおよび「R」のマークがついているかどうかによって変化しない
※3……リロードプラスLの効果発生中は30カウント

複数のコマンドをコンパイルすると技がさらに変化することも

ふたつ以上のデッキコマンドをストックしてコンパイルすると、通常はそれぞれのコンパイル結果に応じた技を連続で使う。しかし、コンパイル後の技が特定の組み合わせだった場合は、それらが合体して、本来とはちがう技になることがあるのだ。

技の合体は、下の図の流れで行なわれる。それぞれの技を組み合わせたときの結果は、P.125～126のとおり。なお、合体したあとの技は、レベルが右下の法則で決まるため、高いレベルになりやすい。



⬆合体後の技名は、組み合わさった技のぶんだけワクが大きくなる。

複数の技を組み合わせるときの特徴

コマンドの数	特徴
2つ	●同じ組み合わせをコンパイルする場合は、並び順がちがっても同じ結果になる ●『フレンドケアル』『ランダムライセンス』を含んでいると組み合わせられない
3つ	●同じ組み合わせをコンパイルする場合でも、並び順がちがえば結果が異なる ●『ホーリースター』『スラッシュライン』『エクスターミネイト』『フレンドケアル』『ランダムライセンス』を含んでいると組み合わせられない

合体したあとの技のレベルの決まりかた

組み合わせた技のレベルの合計

※3つの技を組み合わせた場合、レベルは半分(小数点以下切り上げ)になる
※レベルの上限は5

複数のデッキコマンドのコンパイル結果が決まるまでの流れ

	例1			例2		
コンパイルするコマンドの並び順	サンダガ	イラプション	ファイアブレード	サンダガ	エアロラ	ファイアブレード
それぞれのコマンドをコンパイルする	ゼウススピアLV1	ホーリースターLV1	ソニックブリッツLV2	ゼウススピアLV1	ゼウスブレスLV1	ソニックブリッツLV2
3つの技を組み合わせる	『ホーリースター』を含んでいるので組み合わせられない			3つの技を組み合わせて『エクスターミネイト』が完成。組み合わせた技のレベルの合計は4だが、3つの技を組み合わせたので、レベルは半分の2になる		
	ゼウススピアLV1	ホーリースターLV1	ソニックブリッツLV2	エクスターミネイトLV2		
1～2番目の技を組み合わせる	『ゼウススピア』+『ホーリースター』では組み合わせられない					
	ゼウススピアLV1	ホーリースターLV1	ソニックブリッツLV2			
2～3番目の技を組み合わせる	『ホーリースター』+『ソニックブリッツ』を組み合わせて『エクスプロージョン』が完成。レベルは、『ホーリースター』と『ソニックブリッツ』のレベルを合計した3になる					
コンパイル結果	ゼウススピアLV1	エクスプロージョンLV3		エクスターミネイトLV2		

各デッキコマンドのコンパイル結果

コマンド	コンパイル結果	
	技の名前	レベル
アタックコマンド		
ライズアッパー	ソニックブリッツ	1
エリアルブレイク	ソニックブリッツ	1
ファイアブレード	ソニックブリッツ	2
ブリザドブレード	ソニックブリッツ	1
サンダーブレード	ソニックブリッツ	1
エアロブレード	ソニックブリッツ	2
スライドダッシュ	ソニックライン	1
ヒートダッシュ	ソニックライン	1
アイスダッシュ	ソニックライン	2
スパークダッシュ	ソニックライン	1
ウインドダッシュ	ソニックライン	2
リボルブブレイク	ホーリーブレード	1
ファイアブラスト	ホーリーブレード	1
ブリザドブラスト	ホーリーブレード	1
サンダーブラスト	ホーリーブレード	2
エアロブラスト	ホーリーブレード	2
スライドラッシュ	ソニックブリッツ	1
ファイアバスター	ソニックブリッツ	2
ブリザドバスター	ソニックブリッツ	1
サンダーバスター	ソニックブリッツ	1
エアロバスター	ソニックブリッツ	2
エリアルスラム	ソニックブリッツ	1
ファイアスラム	ソニックブリッツ	2
ブリザドスラム	ソニックブリッツ	1
サンダースラム	ソニックブリッツ	1
エアロスラム	ソニックブリッツ	2
ランドクラッシュ	ソニックライン	1
ヒートダイヴ	ソニックライン	1
アイスダイヴ	ソニックライン	2
スパークダイヴ	ソニックライン	1
ウインドダイヴ	ソニックライン	2
ストライクレイド	ソニックライン	1
ファイアレイド	ソニックライン	1
ブリザドレイド	ソニックライン	2
サンダーレイド	ソニックライン	1
エアロレイド	ソニックライン	2
エリアルスイープ	ホーリーブレード	1
ヒートスイープ	ホーリーブレード	1
アイススイープ	ホーリーブレード	1
スパークスイープ	ホーリーブレード	2
ウインドスイープ	ホーリーブレード	2
エアスパイラル	ホーリーブレード	1
ヒートストーム	ホーリーブレード	1
アイスストーム	ホーリーブレード	1
スパークストーム	ホーリーブレード	2
ウインドストーム	ホーリーブレード	2
チェーンレイヴ	ソニックブリッツ	3

コマンド	コンパイル結果	
	技の名前	レベル
ラッシュアッパー	ソニックライン	3
ハードストライク	ソニックブリッツ	3
スタンインパクト	ホーリーブレード	3
イラプション	ホーリースター	1
ザンテツケン	スラッシュライン	1
ジャッジオブ3	ソニックライン	3
ショックフォール	ホーリーブレード	3
グラビデドロップ	エクスターミネイト	1
マジックコマンド		
ファイア	エクスプロージョン	1
ファイラ	エクスプロージョン	1
ファイガ	エクスプロージョン	1
トリプルファイガ	エクスプロージョン	1
バーストファイガ	エクスプロージョン	2
トリプルバースト	エクスプロージョン	2
フレイムフォール	エクスプロージョン	3
ブリザド	コールドライン	1
ブリザラ	コールドライン	1
ブリザガ	コールドライン	1
トリプルブリザガ	コールドライン	1
パストブリザガ	コールドライン	2
トリプルパスト	コールドライン	2
アイシクルマイン	コールドライン	3
サンダー	ゼウススピア	1
サンダラ	ゼウススピア	1
サンダガ	ゼウススピア	1
チェイスサンダー	ゼウススピア	2
チェイスパルサー	ゼウススピア	2
スパークショック	ゼウススピア	3
エアロ	ゼウスブレス	1
エアロラ	ゼウスブレス	1
エアロガ	ゼウスブレス	1
チェイストルネド	ゼウスブレス	2
チェイスウインド	ゼウスブレス	2
サイクロン	ゼウスブレス	3
ケアル	フレンドケアル	1
ケアルラ	フレンドケアル	2
ケアルガ	フレンドケアル	3
エスナ	ランダムライセンス	1
マグネ	ランダムライセンス	1
マグネラ	ランダムライセンス	2
マグネガ	ランダムライセンス	3
スナイプマグネ	ランダムライセンス	2
スロウ	ランダムライセンス	1
ストップ	ランダムライセンス	2
コンフュ	ランダムライセンス	1
クエイク	ランダムライセンス	3



2つの技を組み合わせたときのコンパイル結果

※「——」は、組み合わせられないことを示す

1つ目の技 ＼ 2つ目の技	ソニックブリッツ	ソニックライン	ホーリーブレード	ホーリースター	スラッシュライン	エクスターミネイト	エクスプロージョン	コールドライン	ゼウススピア	ゼウスブレス
ソニックブリッツ	ソニックブリッツ	ホーリーブレード	ソニックライン	エクスプロージョン	——	——	エクスプロージョン	——	——	ゼウスブレス
ソニックライン	ホーリーブレード	ソニックライン	ソニックブリッツ	——	コールドライン	——	——	コールドライン	——	ゼウスブレス
ホーリーブレード	ソニックライン	ソニックブリッツ	ホーリーブレード	——	——	ゼウススピア	——	——	ゼウススピア	ゼウスブレス
ホーリースター	エクスプロージョン	——	——	ホーリースター	エクスターミネイト	スラッシュライン	ソニックブリッツ	——	——	ゼウスブレス
スラッシュライン	——	コールドライン	——	エクスターミネイト	スラッシュライン	ホーリースター	——	ソニックライン	——	ゼウスブレス
エクスターミネイト	——	——	ゼウススピア	スラッシュライン	ホーリースター	エクスターミネイト	——	——	ホーリーブレード	ゼウスブレス
エクスプロージョン	エクスプロージョン	——	——	ソニックブリッツ	——	——	エクスプロージョン	ゼウススピア	コールドライン	ゼウスブレス
コールドライン	——	コールドライン	——	——	ソニックライン	——	ゼウススピア	コールドライン	エクスプロージョン	ゼウスブレス
ゼウススピア	——	——	ゼウススピア	——	——	ホーリーブレード	コールドライン	エクスプロージョン	ゼウススピア	ゼウスブレス
ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス	ゼウスブレス

3つの技を組み合わせたときのコンパイル結果

※表内に記載していない技は組み合わせられない

1つ目の技	2つ目の技	3つ目の技	コンパイル結果
ソニックライン コールドライン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックライン コールドライン	ソニックブリッツ
ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックライン コールドライン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックブリッツ
ソニックブリッツ エクスプロージョン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ソニックライン
ソニックライン コールドライン	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ソニックライン コールドライン	ホーリーブレード
ソニックブリッツ エクスプロージョン	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ソニックブリッツ エクスプロージョン ソニックライン コールドライン ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ホーリースター
ソニックライン コールドライン	ソニックライン コールドライン	ソニックブリッツ エクスプロージョン ソニックライン コールドライン ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	スラッシュライン

P.126につづく

INDEX

3つの技を組み合わせたときのコンパイル結果（つづき）

1つ目の技	2つ目の技	3つ目の技	コンパイル結果
ソニックブリッツ エクスプロージョン	ソニックライン コールドライン	ソニックブリッツ エクスプロージョン	エクスターミネイト
ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	エクスターミネイト
ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックブリッツ エクスプロージョン ソニックライン コールドライン ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	エクスターミネイト
ソニックブリッツ エクスプロージョン	ソニックライン コールドライン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ゼウスブレス
ソニックブリッツ エクスプロージョン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックライン コールドライン	ゼウスブレス
ソニックライン コールドライン	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ゼウスブレス
ソニックライン コールドライン	ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ゼウスブレス
ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ソニックライン コールドライン	ゼウスブレス
ホーリーブレード ゼウススピア ゼウスブレス	ソニックライン コールドライン	ソニックブリッツ エクスプロージョン	ゼウスブレス

ヒーローズライセンス　特殊なアイテムを使えばバトルが有利になる

ヒーローズライセンスとは、オリンポスコロシアムのボスステージにのみ出現する特殊なアイテムで、使えば有利な効果を得られる。しかも、バトル中に使っても、ソラの行動が終了せず、つづけてほかの行動をとることが可能。ライセンスには右ページの13種類があるので、状況に合わせて使いわけよう。



⬅落ちているライセンスの外見はどれも同じ。近づくと名前が表示され、Aボタンで拾える。



➡ライセンスは1ターンに何種類でも使える。強敵とのバトルでは、惜しまず使っていこう。

ヒーローズライセンスに関する注意点

- ライセンスは8種類しか持つことができず、9種類目を入手すると、選択中のライセンスと交換される
- オリンポスコロシアムのエピソードリプレイを開始するたびに、持っていたライセンスはすべてなくなる



ヒーローズライセンスの種類

※HPがゼロになるとライセンスの効果は消える

名前	使える状況		使用中のアイコン	持続時間	効果
	探索中	バトル中			
パワーL	—	●		6ターン	味方全員の与えるダメージが2倍になる
ガードL	—	●		6ターン	味方全員の受けるダメージが半分になる
レンジャーL	●	—		そのレイヤーにいるあいだ	敵からバックアタックされなくなる
ブレイクL	●	—	—	——	現在いる部屋の、メタルブロック以外のすべてのブロックを破壊する
チャージL	—	●		——	味方ひとりが、使用したターンは行動できないかわりに、つぎのターンの攻撃で与えるダメージが3倍になる
オートガードL	—	●		6ターン	味方全員が敵からの攻撃を自動的にガードする
ジャストL	—	●		6ターン	味方全員の「コンボやガードの入力指示が表示される時間」が0.07秒増える
リロードL	—	●	—	——	すべてのコマンドのリロードを完了させる
エスケープL	—	●	—	——	かならずバトルから逃げる(ボス敵とのバトルでは使えない)
リジェネL	—	●		6ターン	ターン終了時に味方全員のHPが最大値の10%回復する
リロードプラスL	—	●		6ターン	リロードゲージのたまる量が2倍になる
トラップL	●	—		そのレイヤーにいるあいだ	かならず先制攻撃できる
リレイズL	—	●		バトル中	味方ひとりを「HPがゼロになると一度だけHPが最大値の30%回復して復活する」状態にする(『ランダムライセンス』によって発動した場合は味方全員に効果がある)

入手できるライセンスの決まりかた

ヒーローズライセンスは、特定のプライズボックスを壊したり、特定のエネミーのシンボルとのバトルに勝ったりすると出現する。ただし、どの種類のライセンスが出現するかは、下の表のように、フロアごとに確率がちがう。黒い影のシンボルは、リレイズLなど貴重なライセンスを落とすので、HPに余裕があるなら積極的に戦うのも手だ。そのほか、右の表の状況でもライセンスを入手できる。

特殊な状況で入手できるライセンス

入手できる場所	入手できるライセンス
レイヤー02(ヒーローズライセンスについてのメモを拾ったとき)	パワーL、ガードL、レンジャーL、ブレイクL
レイヤー02をクリアした直後のセーブエリア	チャージL、オートガードL、リジェネL、リレイズL
レイヤー05をクリアした直後のセーブエリア	ジャストL、リロードL、エスケープL
レイヤー15をクリアした直後のセーブエリア	リロードプラスL、トラップL

エネミーのシンボルやプライズブロックから各ライセンスが出現する確率

名前	エネミーのシンボル(シャドウまたはレッドノクターン)を倒したときやプライズブロックを壊したとき							エネミーのシンボル(黒い影)を倒したとき	
	レイヤー02	レイヤー03~04	レイヤー06~10	レイヤー11~14	レイヤー16~20	レイヤー21~24	レイヤー26~30	レイヤー03~21	レイヤー22~29
パワーL	30%	20%	15%	20%	20%	30%	30%	—	—
ガードL	30%	20%	15%	20%	20%	25%	25%	—	—
レンジャーL	15%	10%	10%	—	—	—	—	—	—
ブレイクL	25%	20%	10%	10%	15%	10%	10%	—	—
チャージL	—	10%	10%	10%	15%	10%	10%	—	—
オートガードL	—	20%	10%	10%	—	—	—	—	40%
ジャストL	—	—	10%	10%	—	—	—	—	—
リロードL	—	—	10%	10%	10%	10%	10%	—	—
エスケープL	—	—	10%	10%	5%	5%	5%	—	—
リジェネL	—	—	—	—	—	—	—	50%	30%
リロードプラスL	—	—	—	—	10%	5%	5%	—	—
トラップL	—	—	—	—	5%	5%	5%	—	—
リレイズL	—	—	—	—	—	—	—	50%	30%

エネミー　敵が使う技をガードできるタイミングを覚えよう

ターン制RPGのバトルでは、エネミーたちのステータスや使う技が通常時とは大きく異なる。以下にそのデータをまとめてみたので参考にしてほしい。なお、ここに記載していない属性ダメージ倍率は通常時と同じ。また、マニーとプライズボックスは、エネミーを倒しても入手できないため省略している。



⇐エネミーの特定の攻撃は、通常時とちがってクリティカルヒットする可能性がある。

エネミーリスト

リストの見かた

シャドウ

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
③	④	⑤	⑥	⑦

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
跳び引っかき 対象 近・単体	——	0.8	90%	4%	早い
	跳びかかって右手のツメで引っかく				

❶**外見**……エネミーの外見。
❷**名前**……エネミーの名前。
❸**HP倍率**……その敵の最大HPを決める倍率(→P.314)。
❹**防御力倍率**……その敵の防御力を決める倍率(→P.314)。
❺**経験値倍率**……その敵から獲得できる経験値を決める倍率(→P.314)。
❻**回避力**……仕掛けられた攻撃に対する避けやすさ。この値と、仕掛けられた攻撃の基本命中率をもとに、実際の命中率が決まる(→P.120)。
❼**HPボール**……その敵が落とすHPボールの回復量の範囲。実際の回復量はプライズチートによって変化する(→P.31)。
❽**使う技**……エネミーが使う技。各項目の意味は以下のとおり。
- **技名**…技の名前。
- **対象**…技の効果範囲。表記の意味についてはP.119を参照。
- **属性**…技が持つ属性(→P.41)。属性を持たない技は「——」と表記。
- **威力倍率**…与えるダメージ量に関わる倍率。
- **基本命中率**…攻撃がヒットする確率の基本値(→P.120)。
- **クリティカル率**…攻撃がクリティカルヒットする確率。
- **ガードタイミング**…技名が表示されてから、Yボタンの入力指示が出るまでの時間。「早い」「遅い」の2段階で記載している。

シャドウ

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.19	0.31	0.75	2	1〜2

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
跳び引っかき 対象 近・単体	——	0.8	90%	4%	早い
	跳びかかって右手のツメで引っかく				

イエローオペラ

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.19	0.31	0.94	0	1〜3

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
サンダー 対象 遠・単体	サンダー	0.8	90%	0%	早い
	頭上に電気を集めたあと雷を落とす				

ソルジャー

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.3	0.47	0.94	10	2〜3

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
あびせ蹴り 対象 近・単体	——	0.8	95%	4%	遅い
	跳びかかって足を振り下ろす				

ブルーラプソディ

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.19	0.31	0.94	0	1〜3

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
ブリザド 対象 遠・単体	ブリザド	0.8	90%	0%	遅い
	空中で一度静止する氷の結晶を放つ				

レッドノクターン

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.19	0.31	0.94	0	1〜3

使う技

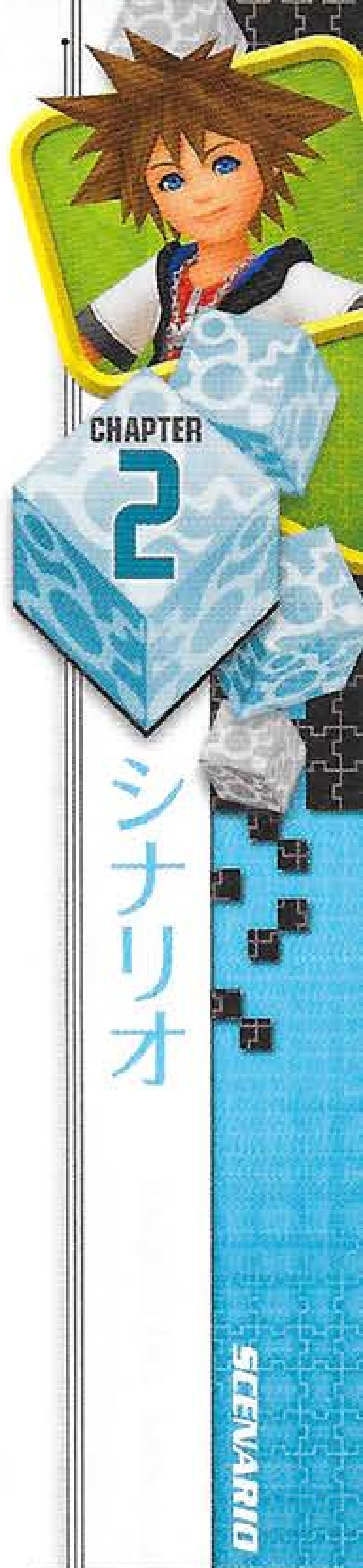
技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
ファイア 対象 遠・単体	ファイア	0.8	90%	0%	早い
	まっすぐ飛ぶ火球を放つ				

グリーンレクイエム

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.35	0.31	0.94	0	1〜3

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
ケアル 対象 味方単体	——	0.7	——	——	——
	エネミー1体のHPを回復する				





ラージボディ

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
2.5	0.25	1.5	0	7〜9

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
突進	──	1.5	90%	20%	早い
対象 近・単体	腹をたたいたあとまっすぐ突っこむ				
ジャンピング衝撃波	エアロ	1.47	80%	4%	遅い
対象 全体	ジャンプして着地時に衝撃波を起こす				



エアソルジャー

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.45	0.31	1.03	10	3〜4

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
ナックルハンマー	──	1.0	95%	4%	遅い
対象 近・単体	近づきつつ両手の拳を振り下ろす				



ウィザード

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
1.27	0.38	1.03	5	6〜9

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
スピードファイラ	ファイア	1.13	90%	0%	早い
対象 遠・単体	まっすぐ飛ぶ火球を放つ				
ローリングブリザラ	ブリザド	1.13	90%	0%	遅い
対象 遠・単体	空中で一度静止する氷の結晶を放つ				
ランダムサンダラ	サンダー	1.13	90%	0%	早い
対象 遠・単体	電気を集めたあと雷を落とす				



ディフェンダー

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
2.5	0.38	1.69	0	7〜11

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
シールドかみつき	──	1.5	90%	28%	遅い
対象 近・単体	突き出した盾がかみつく				
ファイラ	ファイア	1.13	90%	0%	早い
対象 遠・単体	まっすぐ飛ぶ火球を盾から放つ				
ブリザラ	ブリザド	1.13	90%	0%	遅い
対象 遠・単体	空中で一度静止する氷の結晶を盾から放つ				



ダークボール

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.43	0.75	0.94	5	4〜6

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
かみつき	──	1.0	90%	8%	遅い
対象 近・単体	何度もかみつきながら突っこむ				



バンディット

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.63	0.38	1.03	10	3〜5

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
なぎ払い	──	1.2	95%	4%	遅い
対象 近・単体	踏みこんで剣を横に振りまわす				



ファットバンディット

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
3.75	0.22	1.5	0	8〜11

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
火炎弾	ファイア	1.13	95%	16%	早い
対象 遠・単体	まっすぐ飛ぶ火球を口から吐く				
ジャンピング衝撃波	エアロ	1.47	85%	8%	遅い
対象 全体	ジャンプして着地時に衝撃波を起こす				



ワイバーン

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
1.34	0.63	1.88	10	9〜12

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
連続蹴り	──	1.52	95%	4%	早い
対象 近・単体	近づいて両足で蹴りつける				
きりもみ突進	──	1.79	90%	4%	遅い
対象 近・単体	きりもみ回転しながら突っこむ				



インビジブル

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
2.06	0.75	1.88	10	11〜13

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
振り払い	──	1.66	100%	12%	遅い
対象 近・単体	すばやく近づいて剣でなぎ払う				
ダークボール	──	1.2	100%	0%	早い
対象 遠・単体	スピンしながら光弾を放つ				



ブラックファンガス

HP倍率	防御力倍率	経験値倍率	回避力	HPボール
0.88	0.31	1.03	20	9〜11

使う技

技名	属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
ダークタッチ	──	1.2	120%	28%	早い
対象 近・単体	両手でたたく				
ダークポイズン	──	──	──	──	──
対象 自分	毒霧を振りまき、防御力を上げる				

※ボス敵のデータはP.300〜302を参照

レイヤー解説

オリンポスコロシアムの全レイヤーを、各部屋のデータとともに紹介する。いくつかのレアプライズブロックは、最初はメタルブロックになっていて見落としやすいので、探索のさいは注意しよう。

データの見かた



❶**エネミーのレベル**……そのレイヤーに出現するエネミーのレベル。
❷**黒い影**……そのレイヤーに黒い影のシンボルが出現するかどうか。
❸**クリア後のセーブエリア**……そのレイヤーをクリアした直後に行けるセーブエリアがあるかどうか。
❹**マップ**……そのレイヤーの見取り図。記号の意味は以下のとおりで、これら以外のものについてはP.69と同じ。
EXIT …ワープポイントがある場所の候補
BOSS …ボス敵が出現する場所
1 …部屋の番号。❺「各部屋のデータ」と対応している
→ …バグレベルを1にするまでメタルブロックになっていて壊せないレアプライズブロック
❺**各部屋のデータ**……各部屋のブロックやエネミーのシンボル(黒い影以外)の数と、バグレベルのメーター。メーターの色は、バグレベルが1のときは黄、2のときは赤、3のときは赤紫にしている。部屋の番号は❹「マップ」と対応。
❻**攻略チャート**……そのレイヤーを攻略するための手順。レイヤー06以降では、クリアに特別な手順が必要ないので省略している。記号の意味はP.69と同じ。

各レイヤーに出現するエネミーのレベルと種類

※●……出現する、―……出現しない

レイヤー	エネミーのレベル	シャドウ	ソルジャー	レッドノクターン	イエローオペラ	ブルーラプソディ	グリーンレクイエム	ラージボディ	エアソルジャー	ウィザード	ディフェンダー	ダークボール	バンディット	ファットバンディット	ワイバーン	インビジブル	ブラックファンガス	クラウド	ケルベロス	ハデス	ロックタイタン	ベヒーモス	アイスタイタン
01	20	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
02	20	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
03	20	●	●	●	●	●	―	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●	―	―	―	―	―
04	20	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
05	20	(※1)	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●	●	―	―	―
06	25	●	―	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
07	25	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
08	25	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
09	25	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
10	25	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
11	27	―	●	●	●	●	―	―	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
12	27	●	●	●	●	●	―	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
13	27	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
14	27	―	●	―	―	―	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
15	30	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●	―	―
16	35	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
17	35	●	●	●	●	●	―	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
18	35	―	●	―	―	―	―	―	●	●	―	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―
19	35	●	●	―	―	―	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―
20	35	―	●	―	―	―	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―	―
21	37	―	―	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―
22	37	●	●	●	●	●	―	―	●	●	―	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―
23	37	―	―	―	―	―	―	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―
24	37	―	―	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―	―	―
25	40	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●	―
26	40	●	●	―	―	―	―	―	●	―	―	―	●	―	―	●	●	―	―	―	―	―	―
27	40	―	―	●	●	●	●	―	―	●	―	●	―	―	―	●	●	―	―	―	―	―	―
28	40	―	―	―	―	―	―	●	―	―	●	―	―	●	●	●	●	―	―	―	―	―	―
29	40	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●	●	―	―	―	―	―	―
30	43	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	●

※各レベルでのエネミーの基礎ステータスはP.315を参照
※1……ハデスの「シャドウ召喚」でのみ出現する

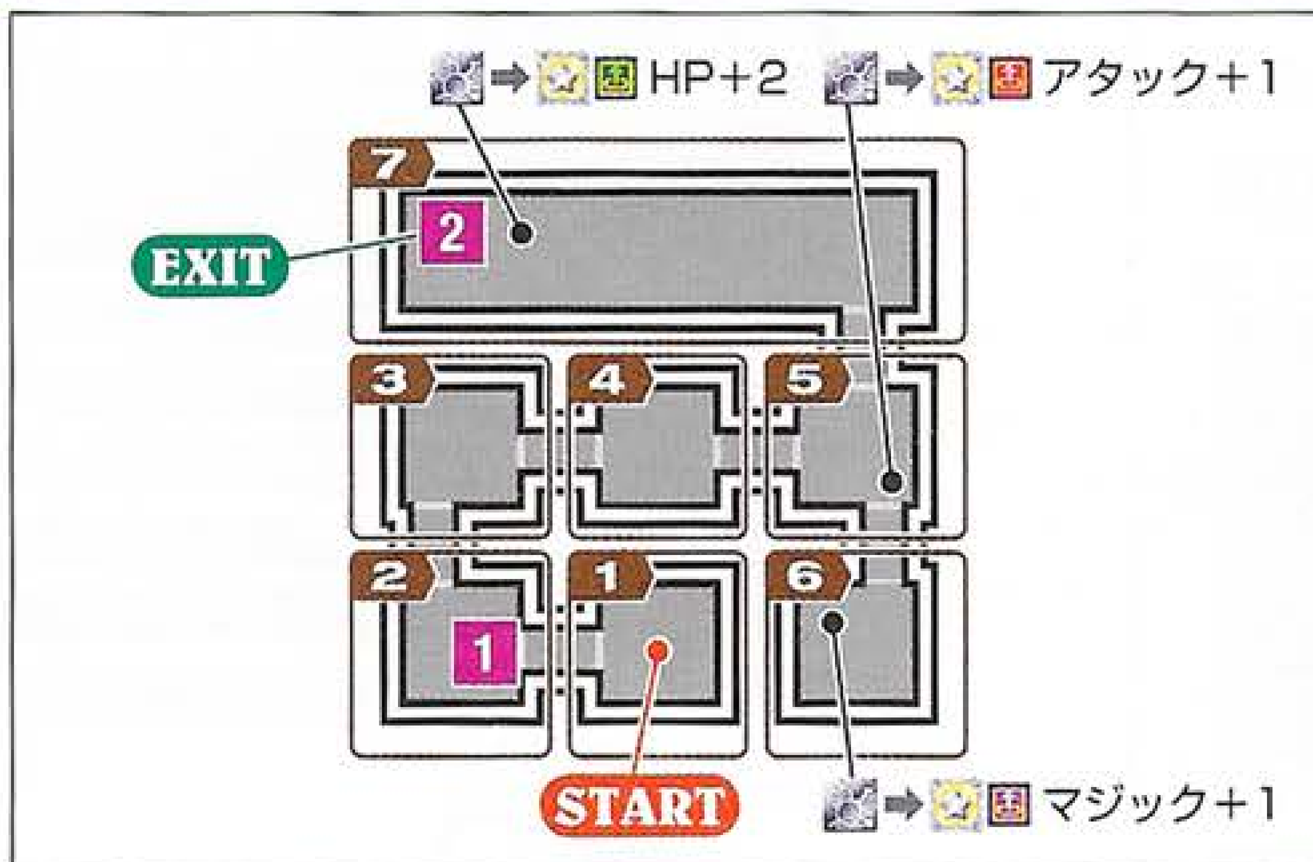
▶プライズブロックの中身

中身	確率
マニー(20)	50%
HPボール(15)＋マニー(20)	20%
ポーション	10%
エーテル	7%
ハイポーション	5%
オールキュア	5%
ハイエーテル	3%



レイヤー01

エネミーのレベル	黒い影	クリア後のセーブエリア
20	出現しない	あり



各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	18	0	
2	11	1	
3	20	1	
4	12	2	
5	24	2	
6	10	2	
7	25	4	

1 メモを拾う

バトル シャドウ×1

2 ワープポイントを見つける

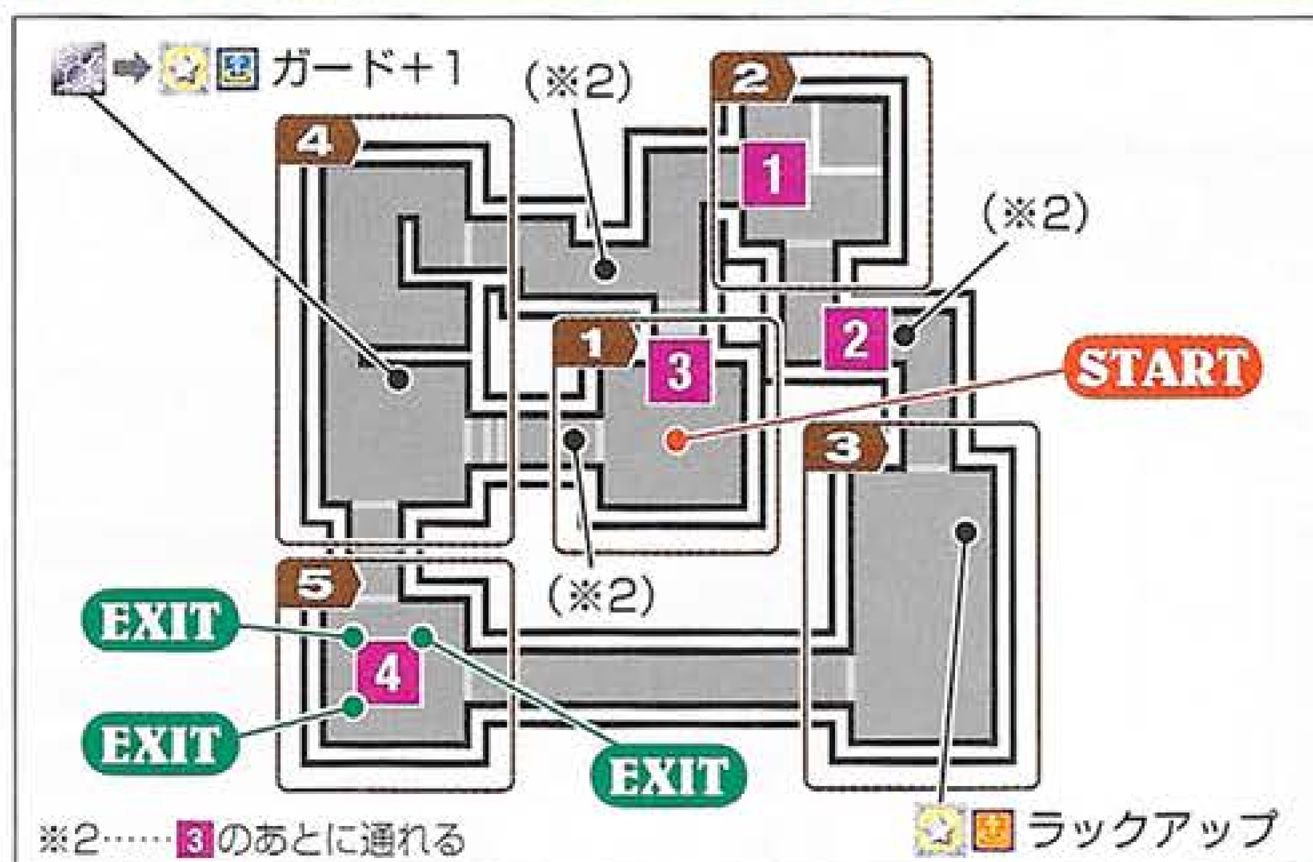
セーブエリアへ

2 ブロックを壊してつぎのレイヤーへ

この位置にあるブロックを壊すと、ワープポイントが見つかる。Aボタンで調べて、つぎのレイヤーへ向かおう。なお、各レイヤーは一方通行であともどりできないので、レアプライズブロックはすべて壊してから先に進みたい。

レイヤー02

エネミーのレベル	黒い影	クリア後のセーブエリア
20	出現しない	あり



各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	15	1	
2	12	2	
3	24	4	
4	19	3	
5	17	2	

※1の部屋のエネミーは3のときにのみ出現する

1 メモを拾う

入手 パワーL、ガードL、レンジャーL、ブレイクL

2 ガレキに近づく

3 ヘラクレスと合流する

バトル シャドウ×3+ソルジャー×2+レッドノクターン×2

4 ワープポイントを見つける

セーブエリアへ

2 3 ヘラクレスがいれば先へ進める

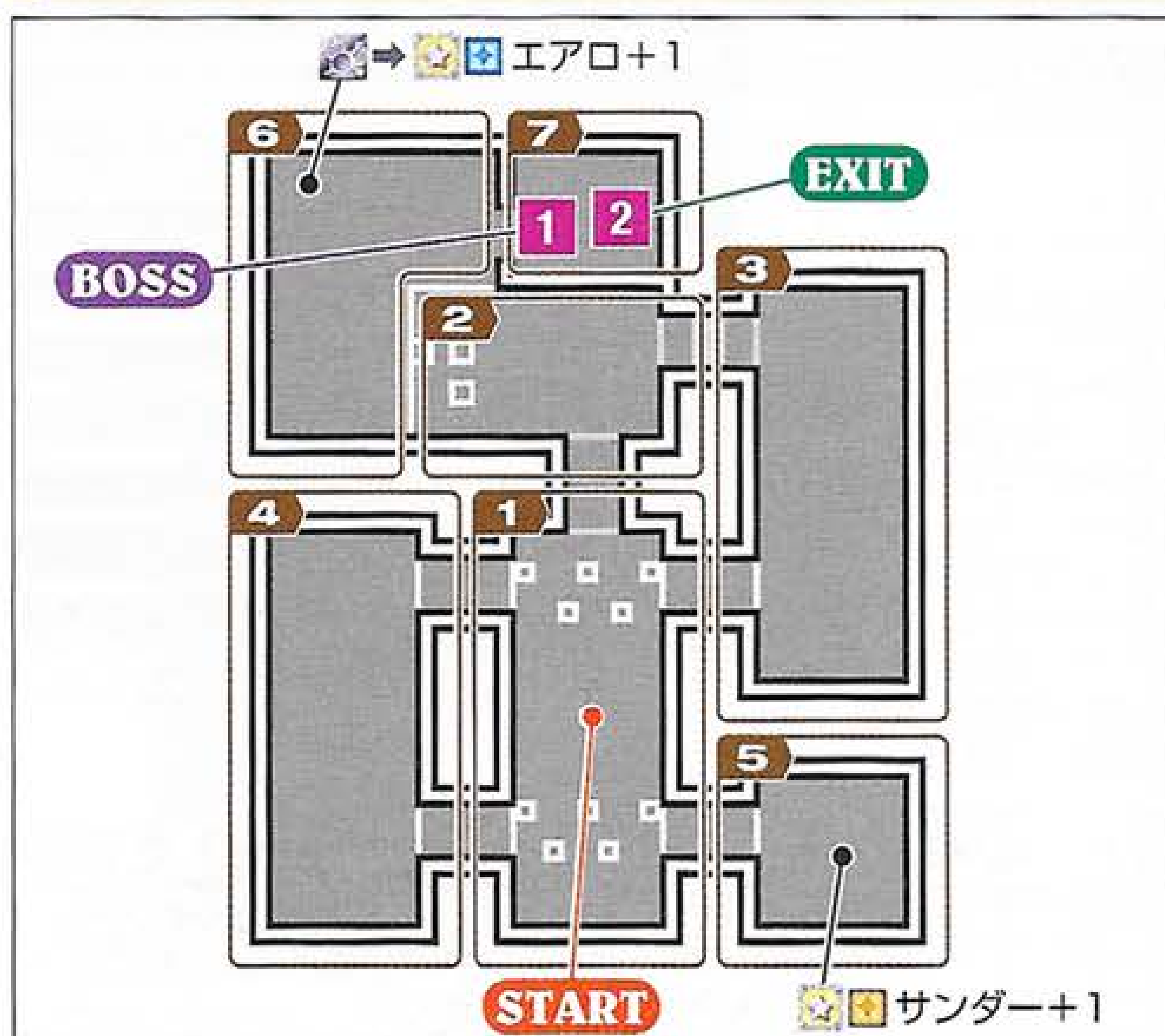
レイヤー02のいくつかの通路は、ガレキでふさがれていて通れない。しかし、2でガレキに近づいたあと1の部屋へ行くと、ヘラクレスが仲間になる(同時に敵とのバトルになる)。以降は、ヘラクレスがガレキを壊してくれるため、先に進めるのだ。

4 ワープポイントを探し出せ

このレイヤーのワープポイントは5の部屋にあるが、部屋内のどこに隠されているかはランダムで変わる。ワープポイントはいずれかのメタルブロックの下にあるので、まずはバグレベルを下げよう。

レイヤー03

エネミーのレベル 20 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア あり



各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	14	2	
2	10	3	
3	27	3	
4	19	3	
5	8	2	
6	21	3	
7	8	0	



BOSS
クラウド(→P.300)

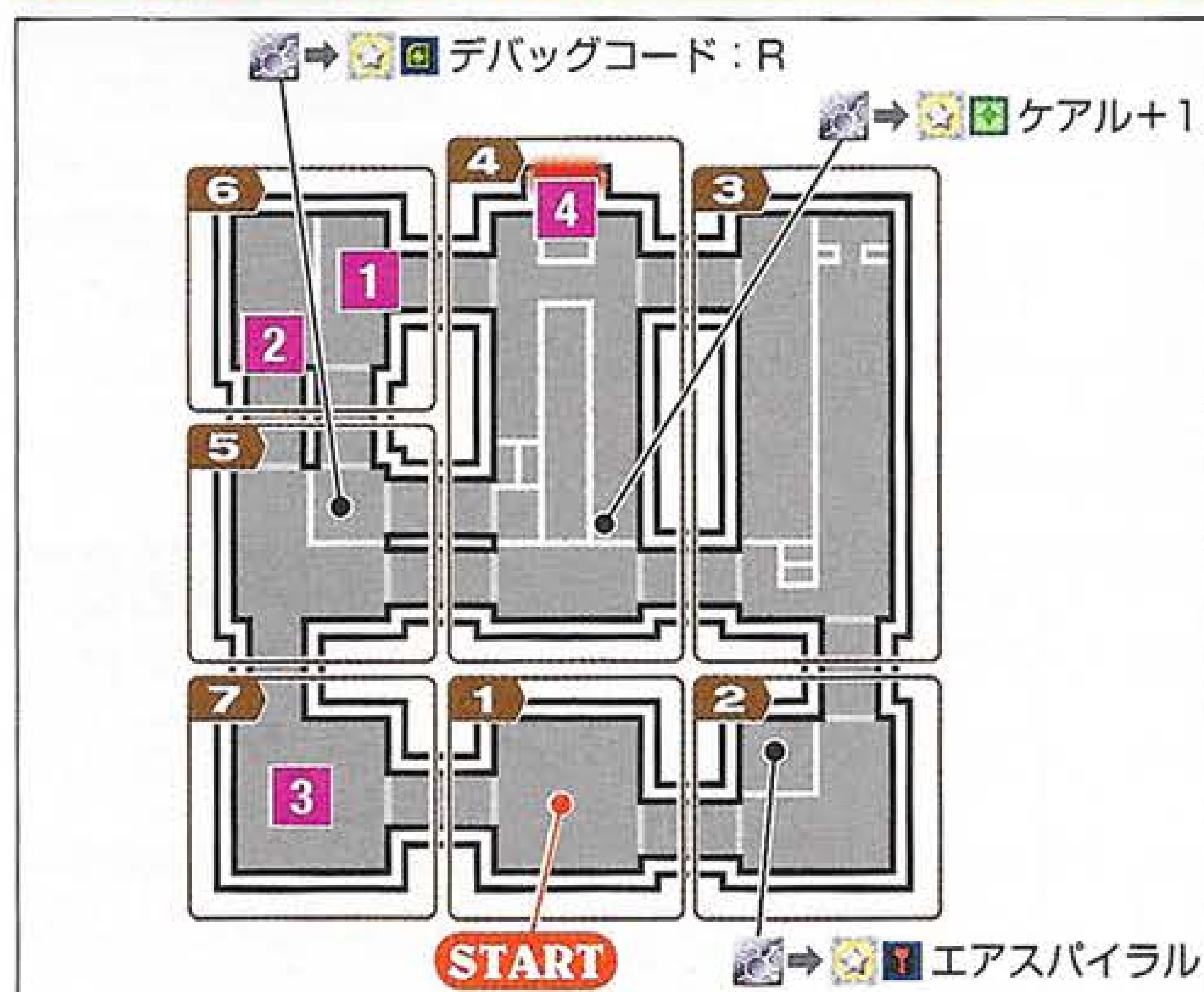
1 クラウドと戦う
バトル クラウド(→P.300)
2 ワープポイントを見つける
セーブエリアへ

1 クラウドを倒せ

この場所まで進むとクラウドが現れ、バトルになる。クラウドが使う『超究武神覇斬』は非常に強力なので、ガードLやオートガードLで防御を固めつつ、パワーLを使って一気に攻めるのがオススメ。

レイヤー04

エネミーのレベル 20 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア あり



各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	20	0	
2	11	2	
3	12	4	
4	13	4	
5	19	2	
6	9	0	
7	32	1	

※ 7の部屋のエネミーは3のときにのみ出現する

1 戦っているクラウドを見つける
次ページへ

1 クラウドへの加勢に行こう

段差の下では、クラウドがハートレスと戦っている。しかし、この段差は飛び降りられないので、5の部屋を通って2の場所へ行こう。なお、手順の1～3をすべて行なえばクラウドを仲間にできるが、1～3を行なわずに先へ進むことも可能だ。

前ページより

2 クラウドが戦っていた場所に行く

3 ハートレスに襲われているクラウドを助ける

バトル ソルジャー×2+ラージボディ×2
+イエローオペラ×2
+グリーンレクイエム×1

4 扉の先に進む

セーブエリアへ

2 3 クラウドが仲間になる

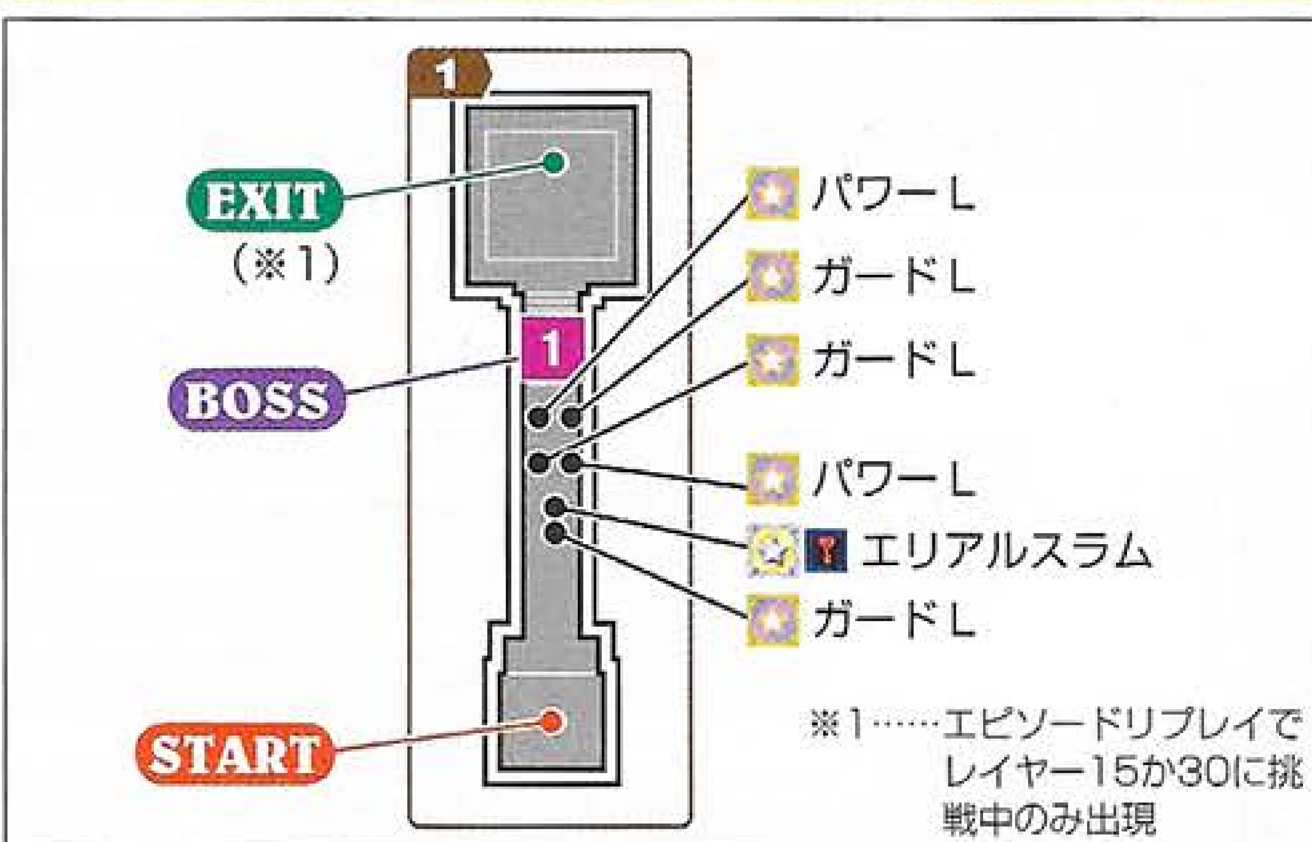
ソラたちが2の場所に行くと、クラウドは7の部屋へ移動している。3の場所へ行って「それでも助ける」を選び、クラウドを仲間にして敵を倒そう。ちなみに、クラウドと戦っていたエネミーのシンボルは、リジェネLかリレイズLを落とす。

4 扉からつぎのレイヤーへ

レイヤー04にはワープポイントがなく、この扉に近づいて「もちろん！」を選べば、つぎのレイヤーへ行ける。クラウドを仲間にしたら、先へ進もう。

レイヤー05

エネミーのレベル 20 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア あり



各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	20	0	



ケルベロス (→P.300)
ハデス (→P.301)

1 ケルベロスとハデスを倒す

バトル ケルベロス(→P.300)
バトル ハデス(→P.301)
入手 パワーオブヒーロー

オリンポスコロシアム・ロビーへ

1 2体のボスとの連続バトル

階段付近まで進むと、最初にケルベロスと、つづけてハデスとのバトルになる。バグレベルが2のままだと敵の攻撃で大ダメージを受けてしまうので、ブロックを壊してバグレベルを下げておきたい。

ワールドスコア
(レイヤー5スコア)

各部屋では、バグレベルをゼロまで下げれば1000のスコアを獲得可能。これをくり返してスコアを増やそう。ちなみに、レイヤー05までのスコアの上限は50990だ。

スコア = バグレベルボーナス: 1000 × バグレベルをゼロにした部屋の数 + エネミーやブロックのスコア(下記参照)の合計

種類	スコア	種類	スコア
クラウド	0	左記以外のエネミー	10(※2)
ケルベロス	1000	プライズブロック	300
ハデス	1030	レアプライズブロック	300

▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
30000以上	S	エアスパイラル	ブリザドバスター	マグネ	マグネラ
25000〜29999	A	ライズアッパー	エアスパイラル	ブリザドバスター	マグネ
20000〜24999	B	ハイエーテル	ライズアッパー	エアスパイラル	ブリザドバスター

※2……ハデスが召喚するシャドウのスコアはゼロ

レイヤー06以降に挑戦するには

オリンポスコロシアムには全部で30のレイヤーがあるが、はじめて訪れたときはレイヤー05までしか探索できない。しかし、エピソードリプレイでは「挑戦するレイヤー」を選択可能になり、レイヤー06以降も探索できるのだ。なお、右記の手順を踏めば、「挑戦するレイヤー」で選べる項目が、レイヤー5、15、30の3種類になる。



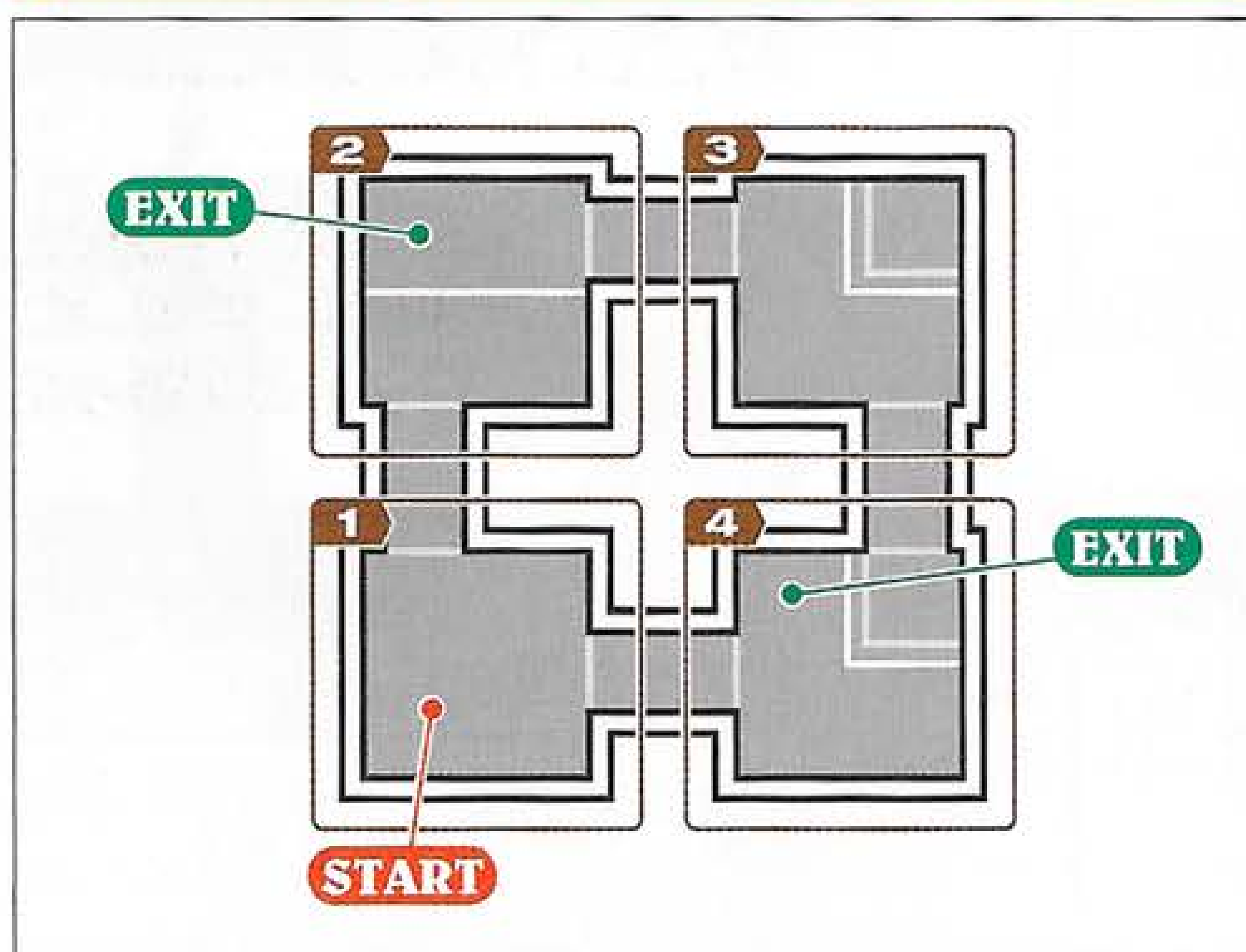
⬅ワールドスコアは「挑戦するレイヤー」ごとに記録され、もらえるボーナスアイテムも変化する。

レイヤー30に挑戦可能になるまでの流れ

- レイヤー01～05をクリアする
- ↓
- エピソードリプレイでレイヤー15に挑戦可能になる
- ↓
- エピソードリプレイで「挑戦するレイヤー」を「レイヤー15」にして、レイヤー01～15をクリアする
- ↓
- エピソードリプレイでレイヤー30に挑戦可能になる

レイヤー 06

エネミーのレベル 25　黒い影 出現しない　クリア後のセーブエリア なし



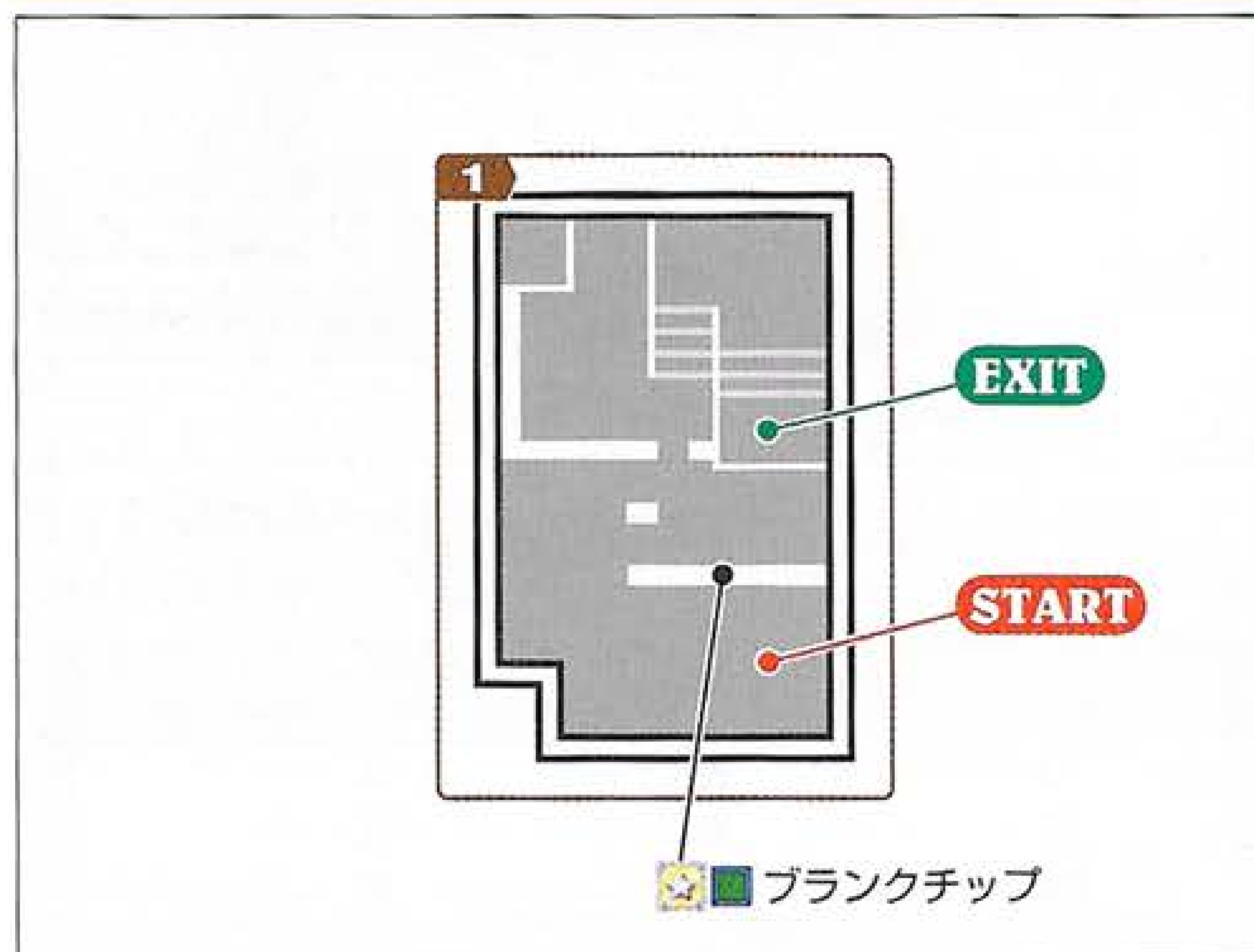
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	16	2	
2	12	2	
3	14	3	
4	19	2	



レイヤー 07

エネミーのレベル 25　黒い影 出現しない　クリア後のセーブエリア なし



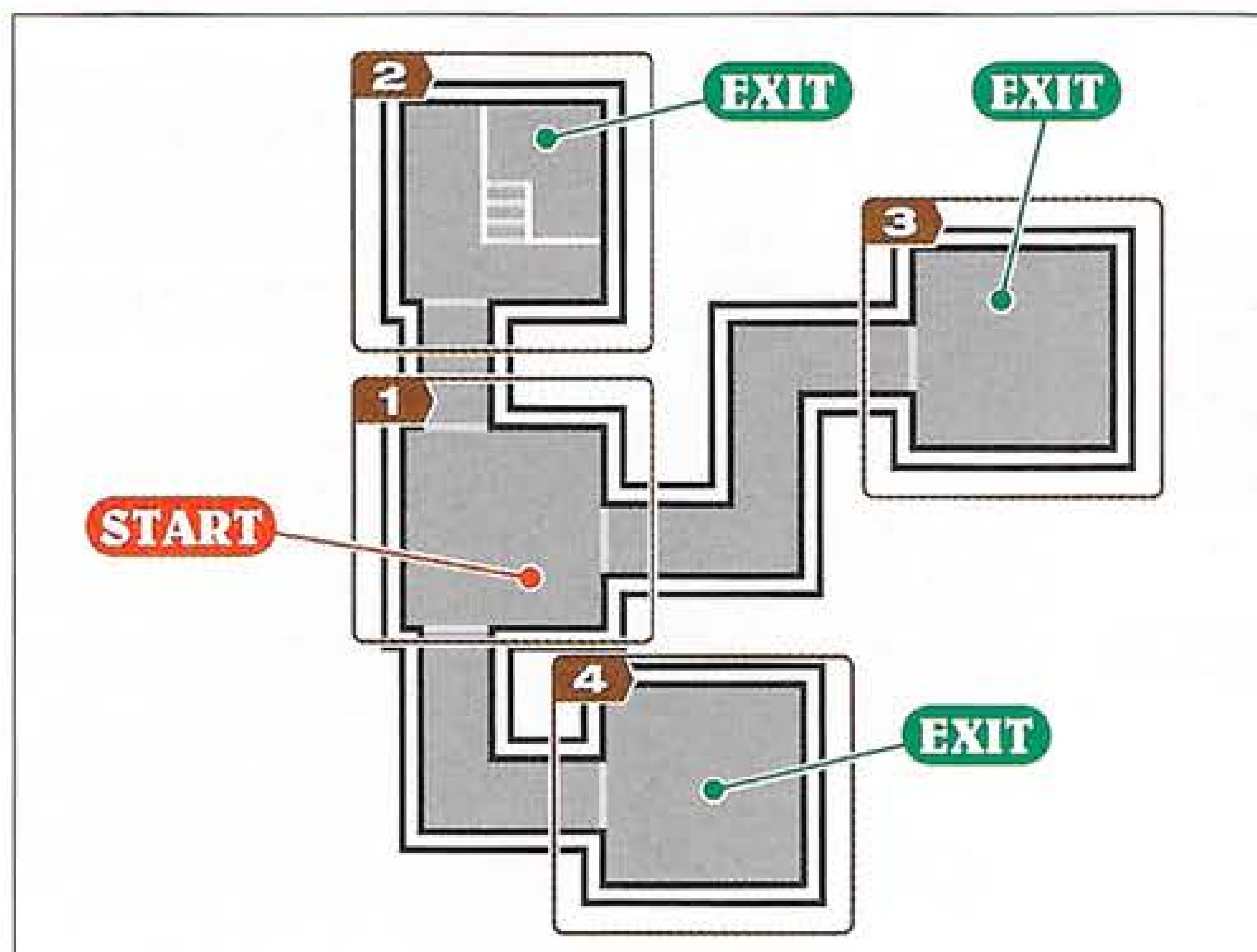
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	16	5	



レイヤー 08

エネミーのレベル 25 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア なし



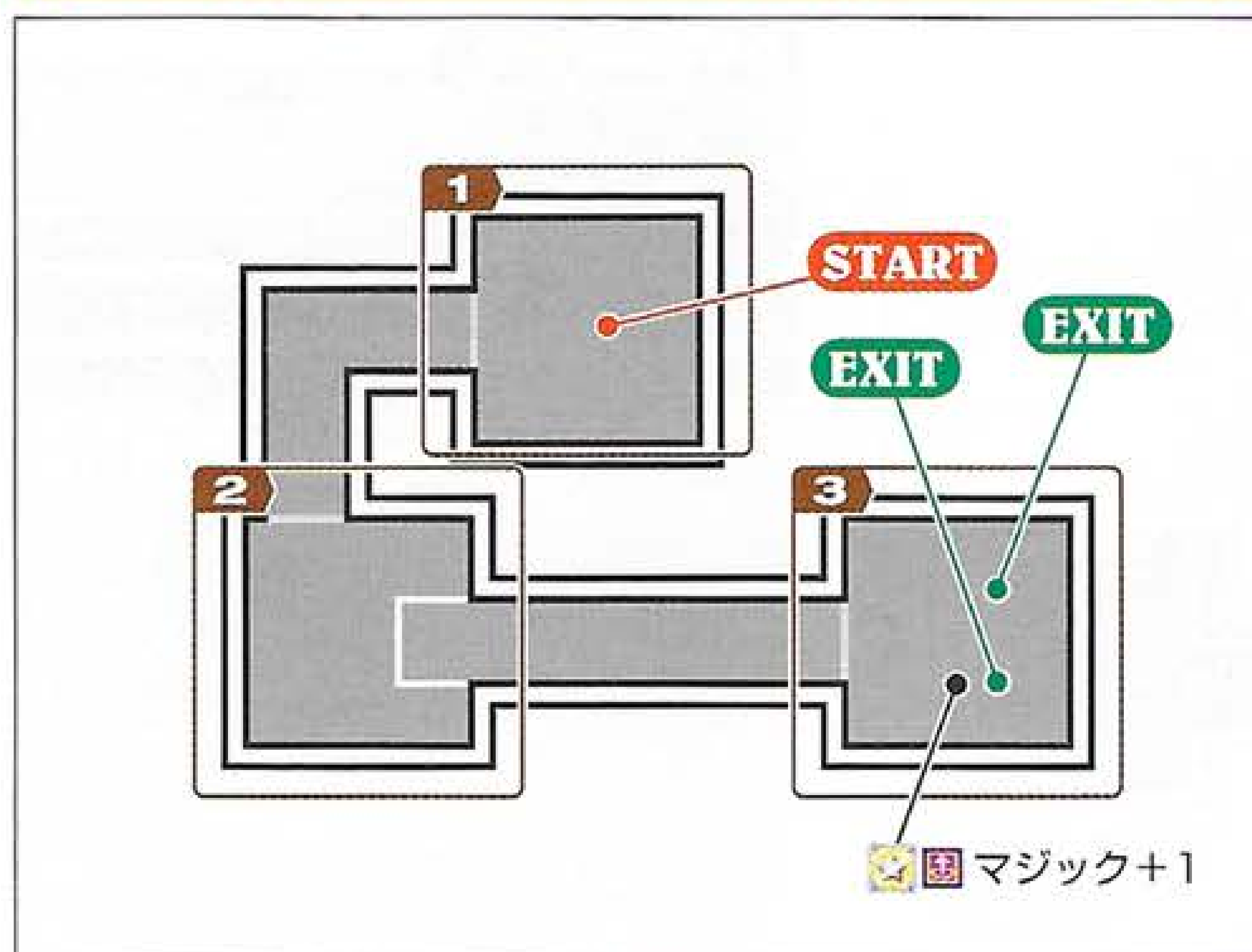
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	11	0	
2	13	1	
3	12	3	
4	12	2	



レイヤー 09

エネミーのレベル 25 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア あり



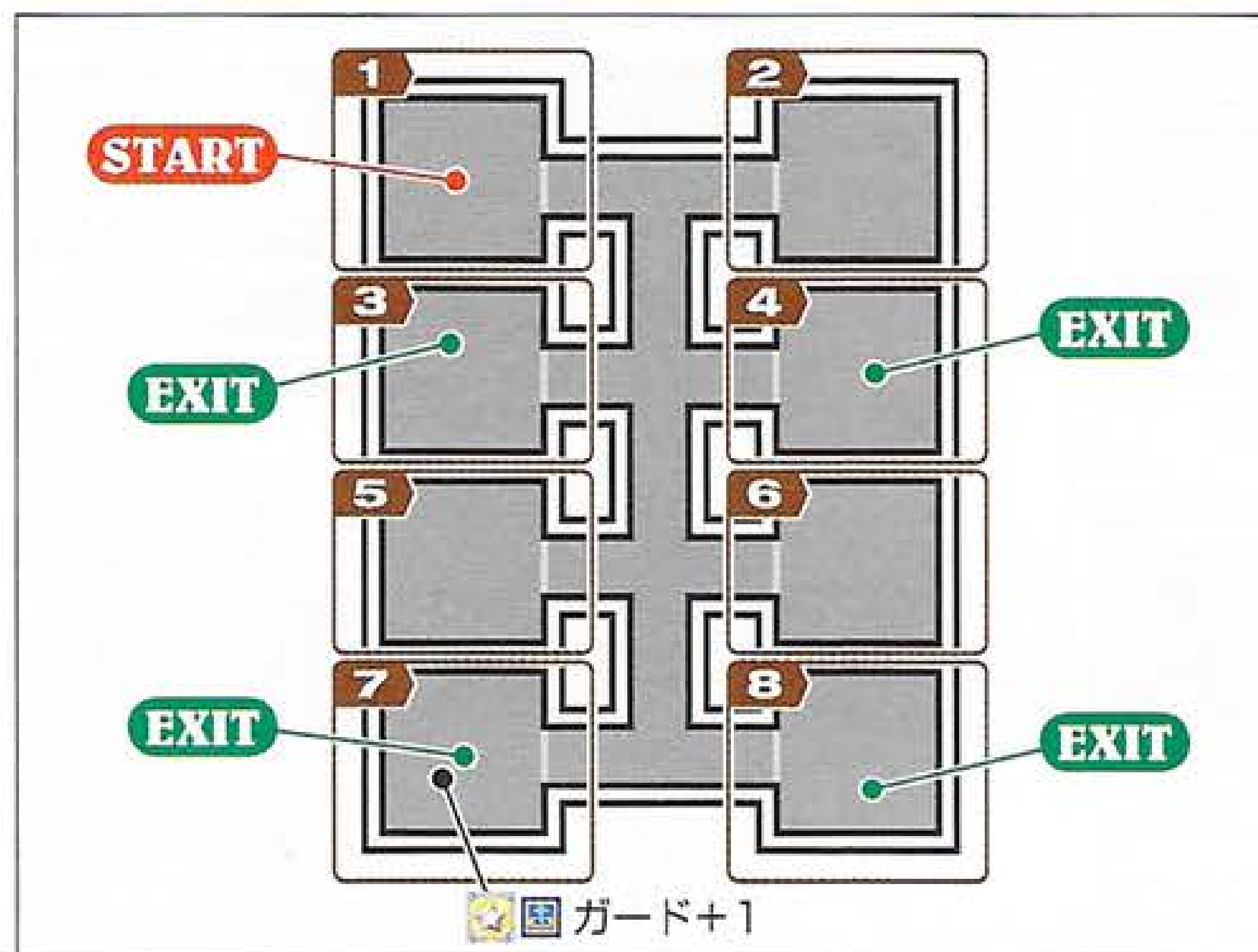
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	12	2	
2	15	2	
3	18	3	



レイヤー 10

エネミーのレベル 25 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア あり



各部屋のデータ

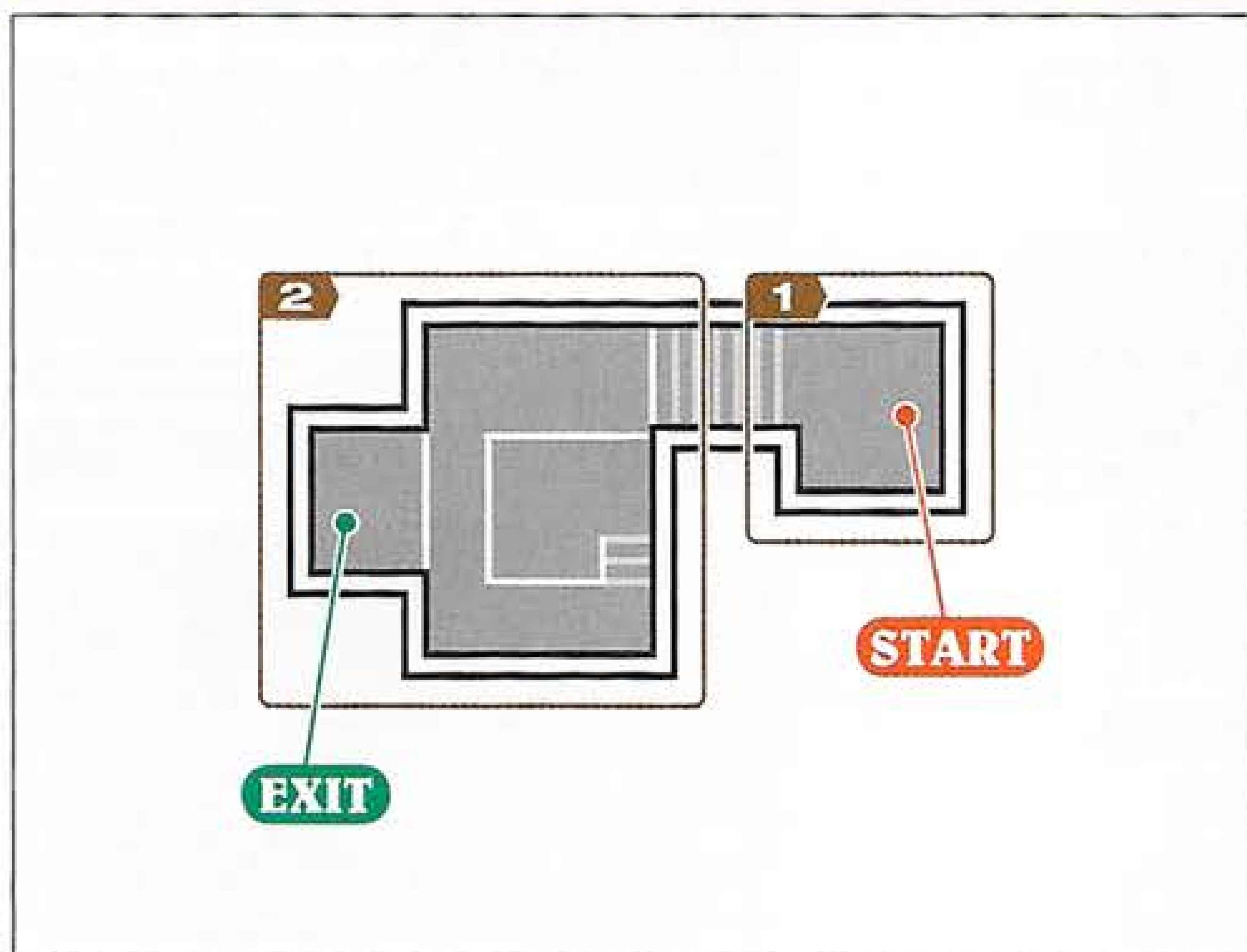
部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	12	0	
2	8	1	
3	8	1	
4	17	2	
5	8	1	
6	10	1	
7	14	3	
8	12	1	





レイヤー 11

エネミーのレベル 27　黒い影 出現しない　クリア後のセーブエリア なし



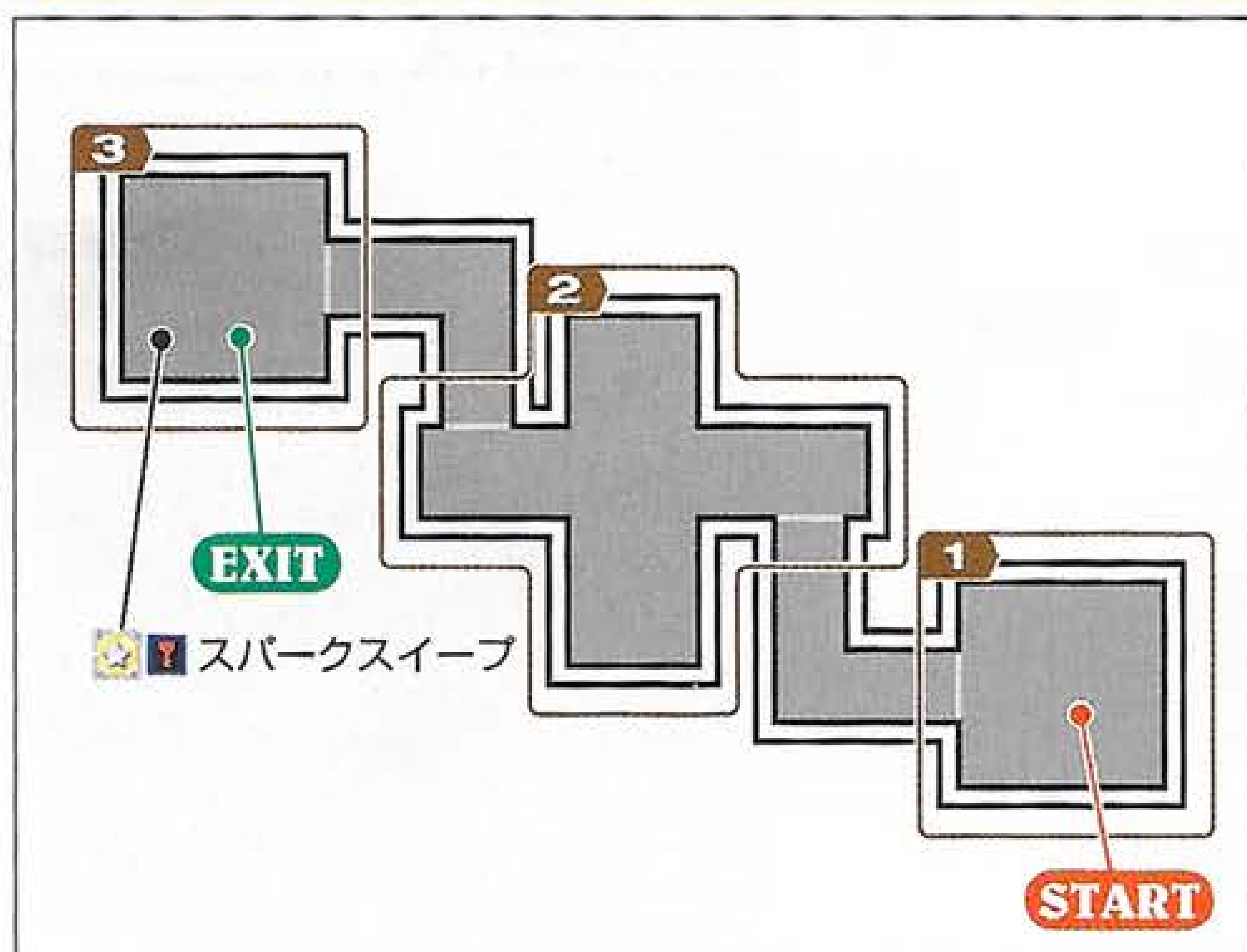
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	6	0	
2	12	4	



レイヤー 12

エネミーのレベル 27　黒い影 出現しない　クリア後のセーブエリア なし



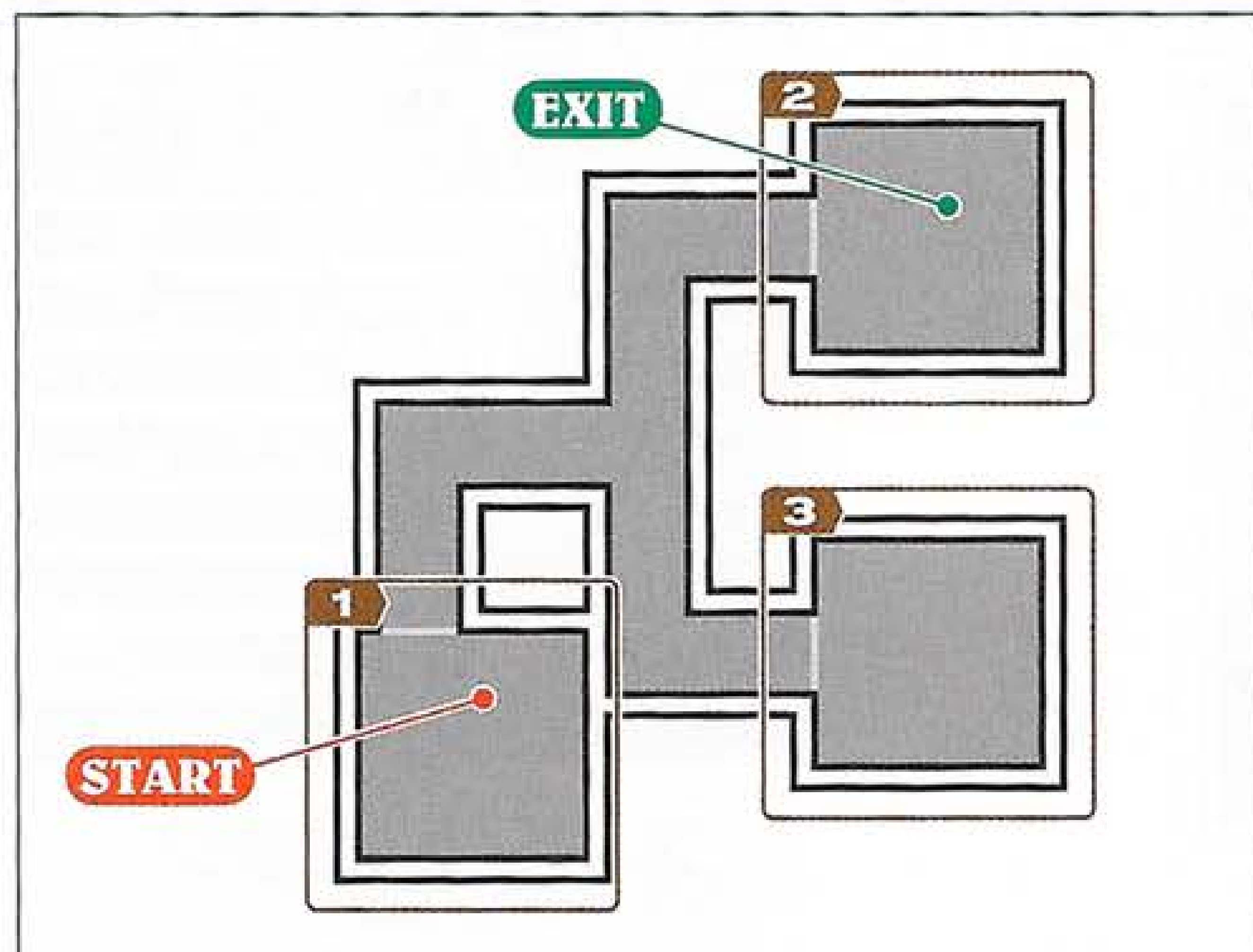
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	11	2	
2	21	3	
3	20	2	



レイヤー 13

エネミーのレベル 27　黒い影 出現しない　クリア後のセーブエリア あり



各部屋のデータ

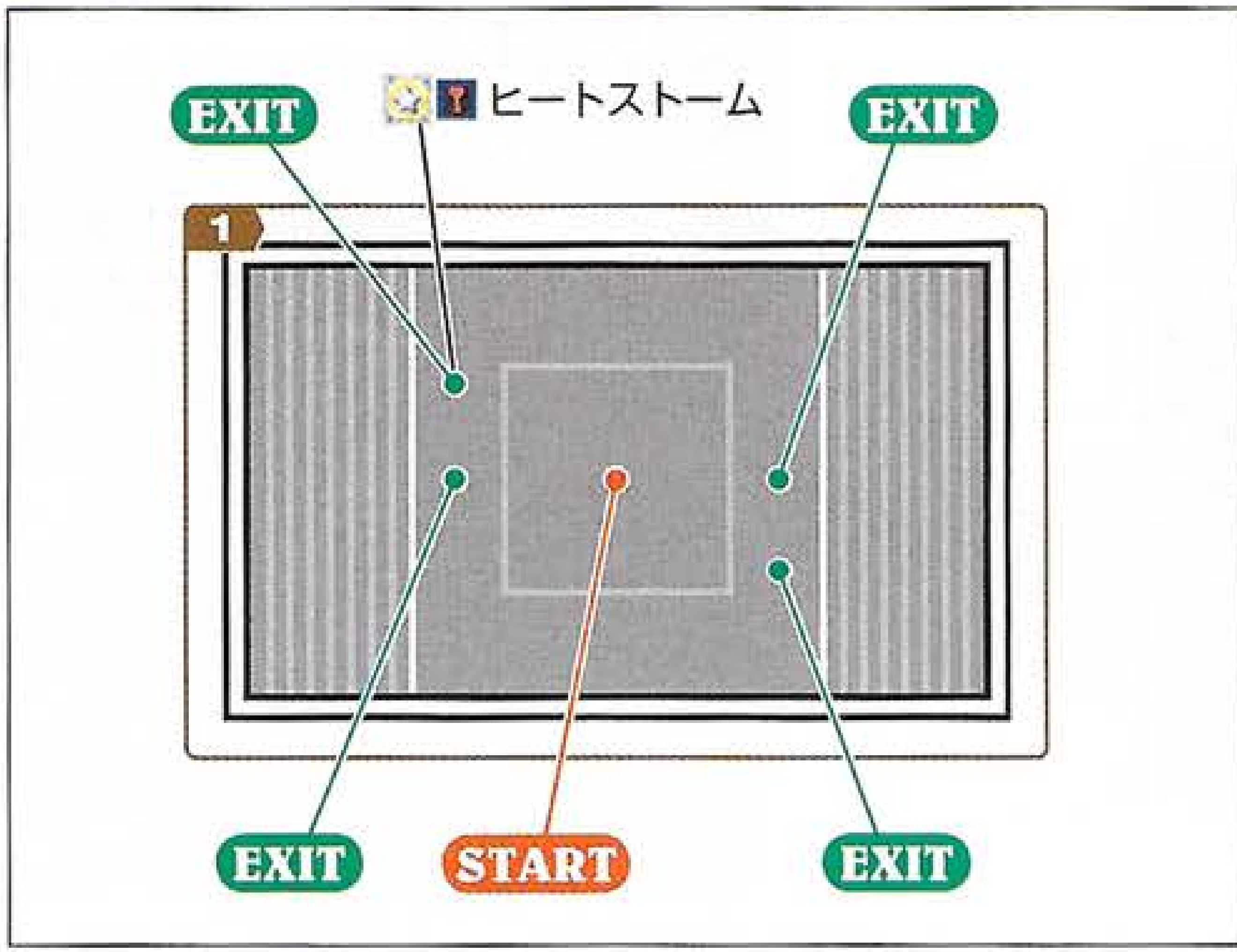
部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	15	0	
2	20	2	
3	16	3	





レイヤー 14

エネミーのレベル 27 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア あり



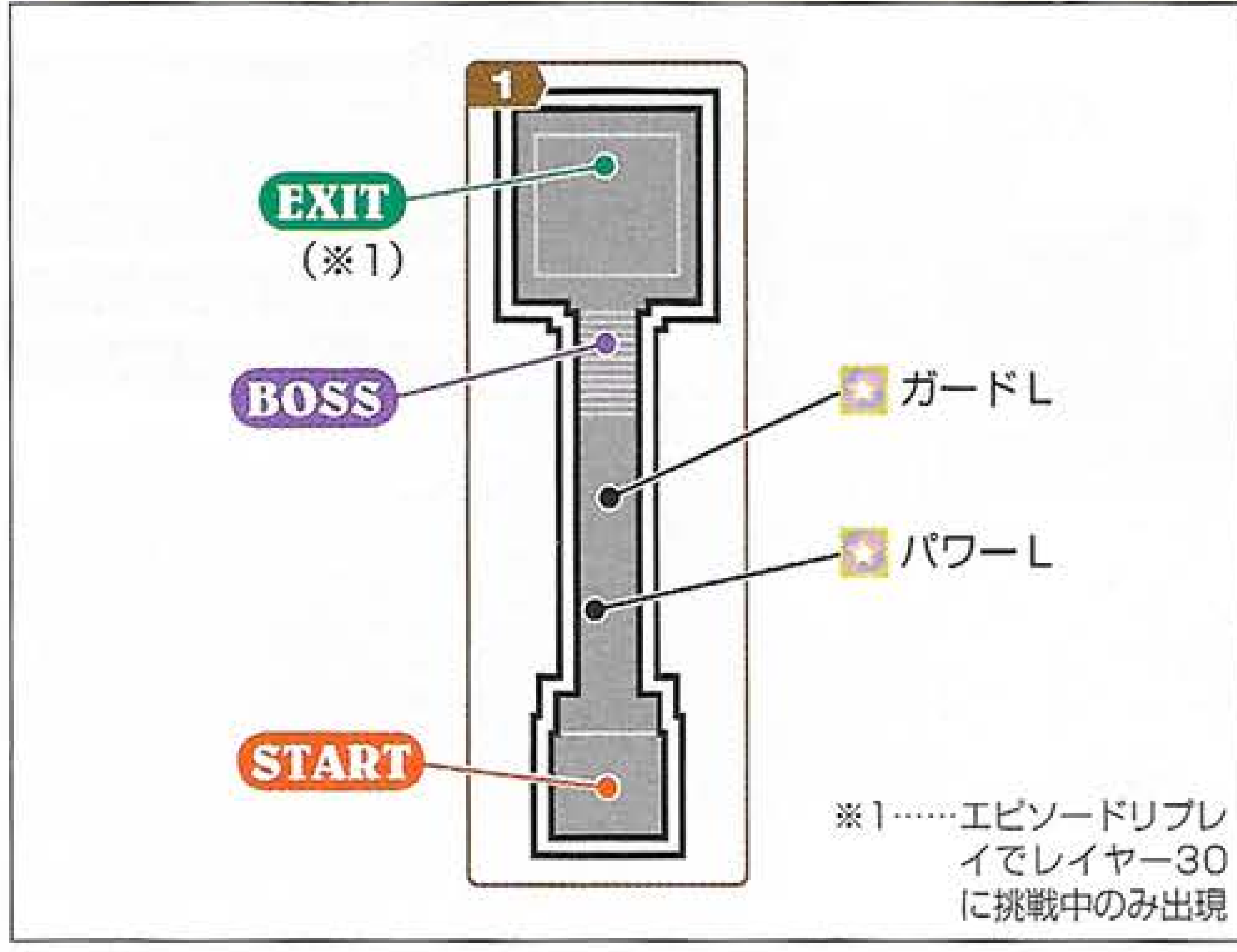
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	22	5	



レイヤー 15

エネミーのレベル 30 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア あり



※1……エピソードリプレイでレイヤー30に挑戦中のみ出現

各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	16	0	



BOSS
ロックタイタン(→P.301)

ワールドスコア
(レイヤー15スコア)

はじめてレイヤー15をクリアしたときはリストバンドを入手可能。スコアを増やすコツはP.133と同じで、レイヤー15までのスコアの上限は108940だ。

スコア = バグレベルボーナス（1000 × バグレベルをゼロにした部屋の数） + エネミーやブロックのスコア（下記参照）の合計

種類	スコア	種類	スコア
クラウド	0	左記以外のエネミー	10(※2)
ケルベロス	1000	プライズブロック	300
ハデス	1030	レアプライズブロック	300
ロックタイタン	5000		

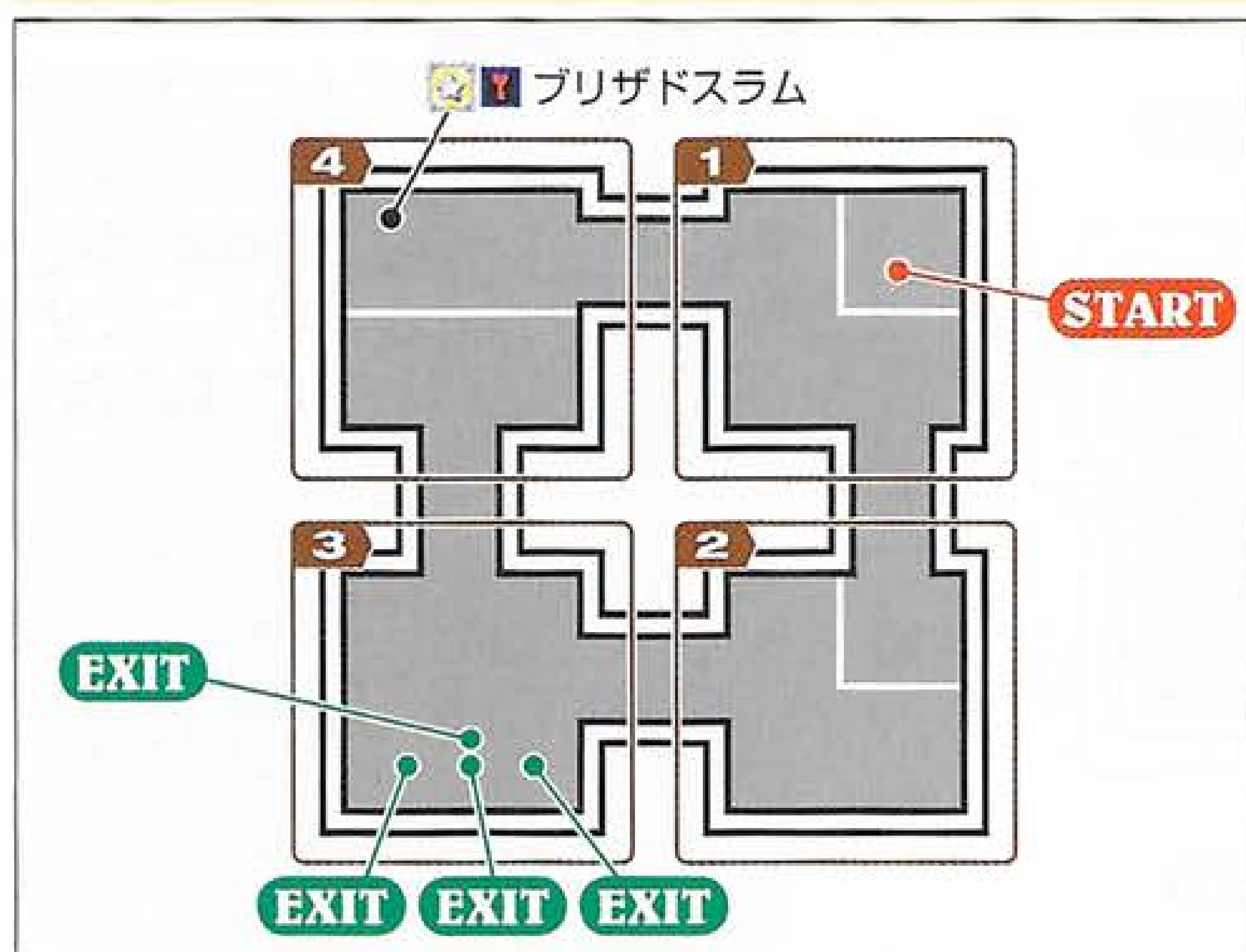
▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
90000以上	S	ケアルラ	ファイアスラム	トリプルバースト	チェイスサンダー
85000～89999	A	エアロ	ケアルラ	ファイアスラム	トリプルバースト
80000～84999	B	コンフュ	エアロ	ケアルラ	ファイアスラム

※2……ハデスが召喚するシャドウのスコアはゼロ

レイヤー16

エネミーのレベル 35　黒い影 出現しない　クリア後のセーブエリア なし



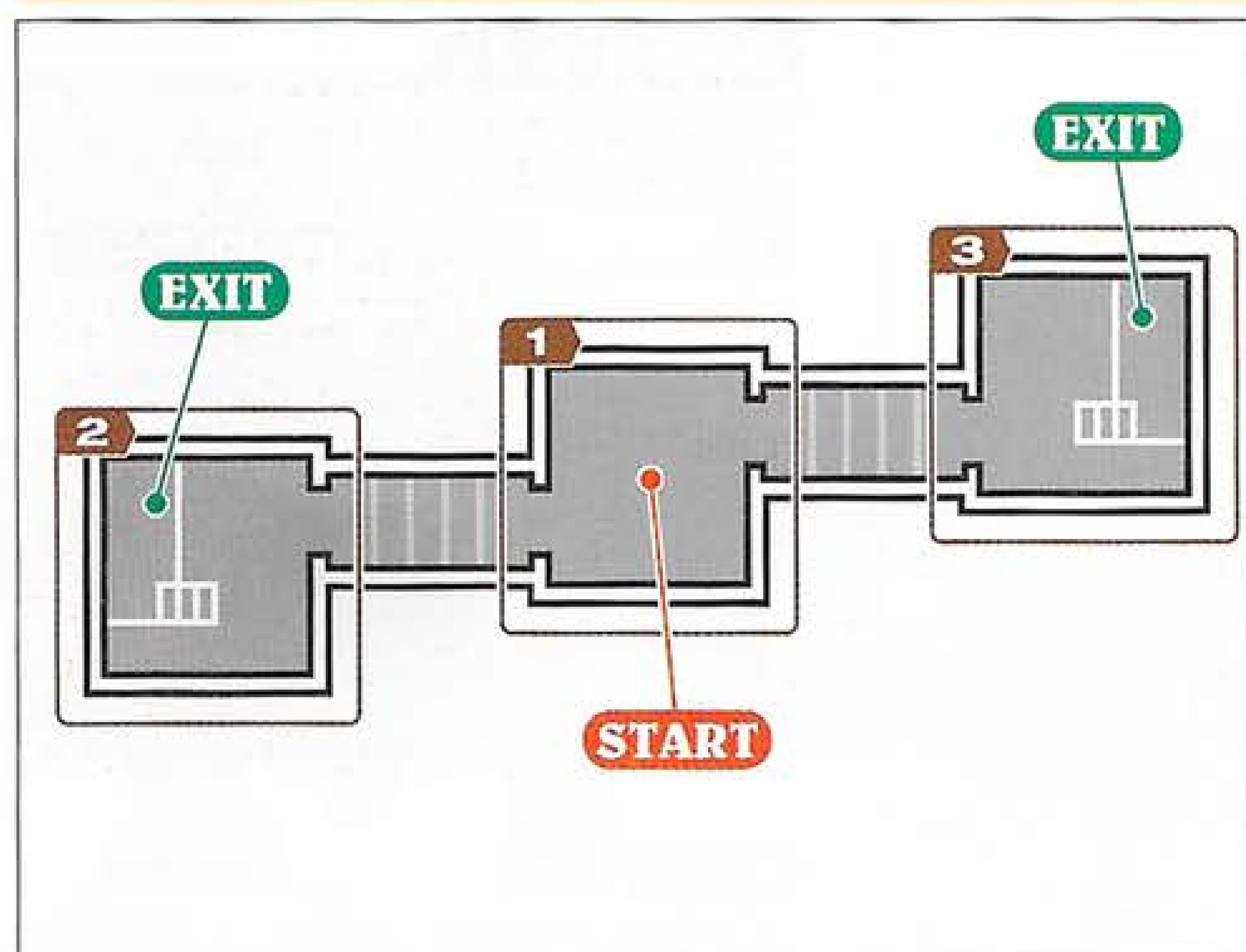
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	17	2	
2	22	2	
3	23	1	
4	22	3	



レイヤー17

エネミーのレベル 35　黒い影 出現しない　クリア後のセーブエリア なし



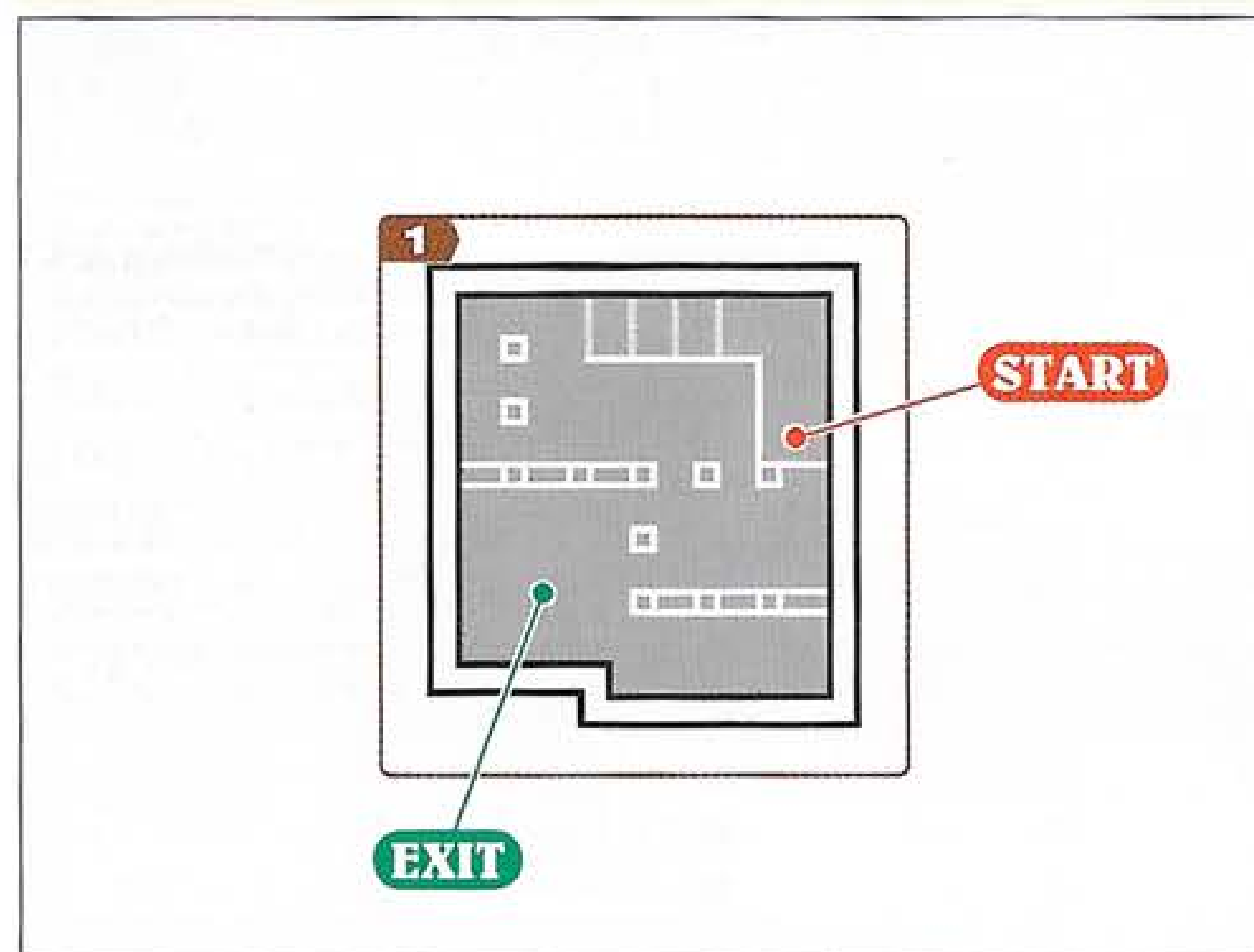
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	17	0	
2	16	3	
3	16	3	



レイヤー18

エネミーのレベル 35　黒い影 出現する　クリア後のセーブエリア あり



各部屋のデータ

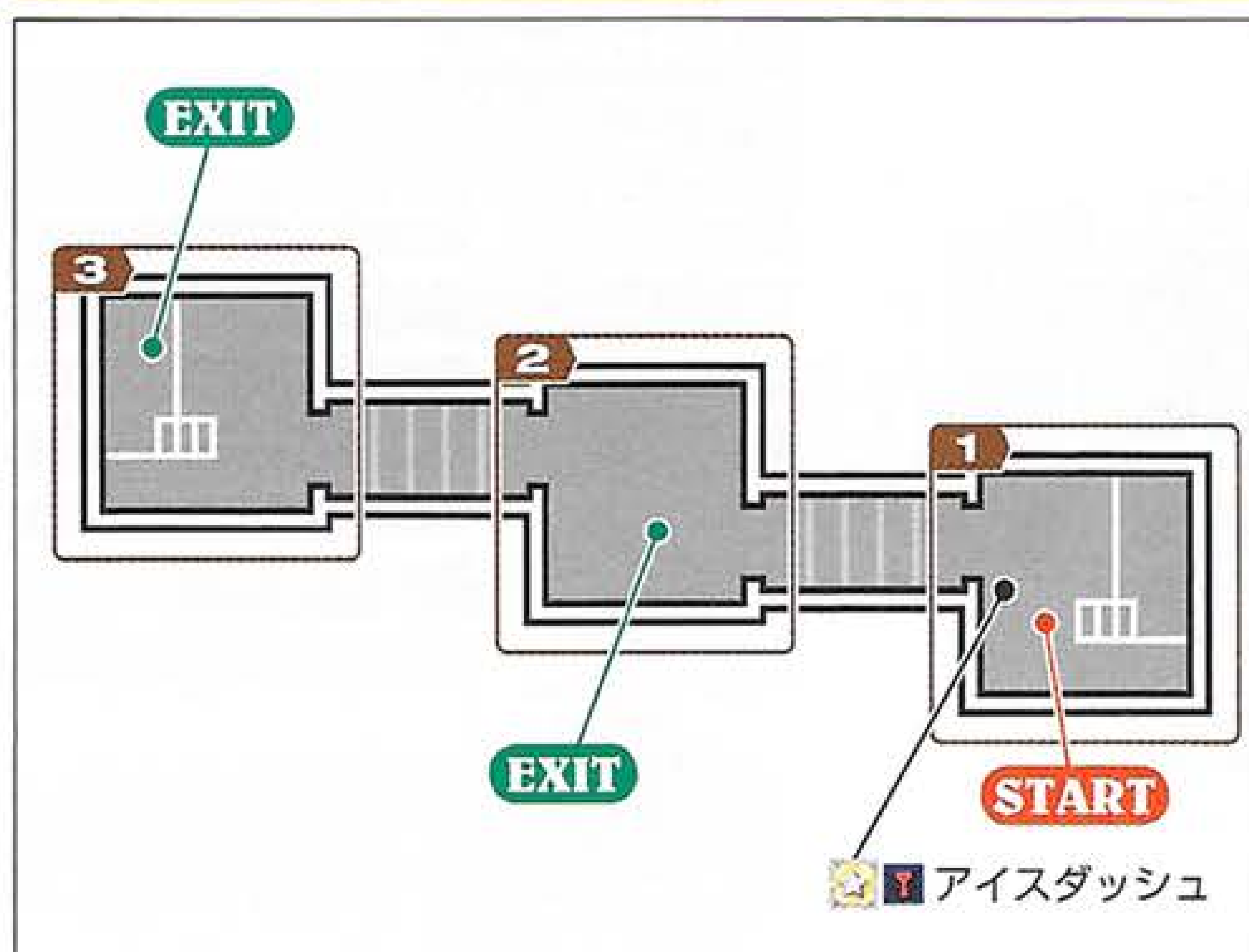
部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	22	4	





レイヤー 19

エネミーのレベル 35 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア なし



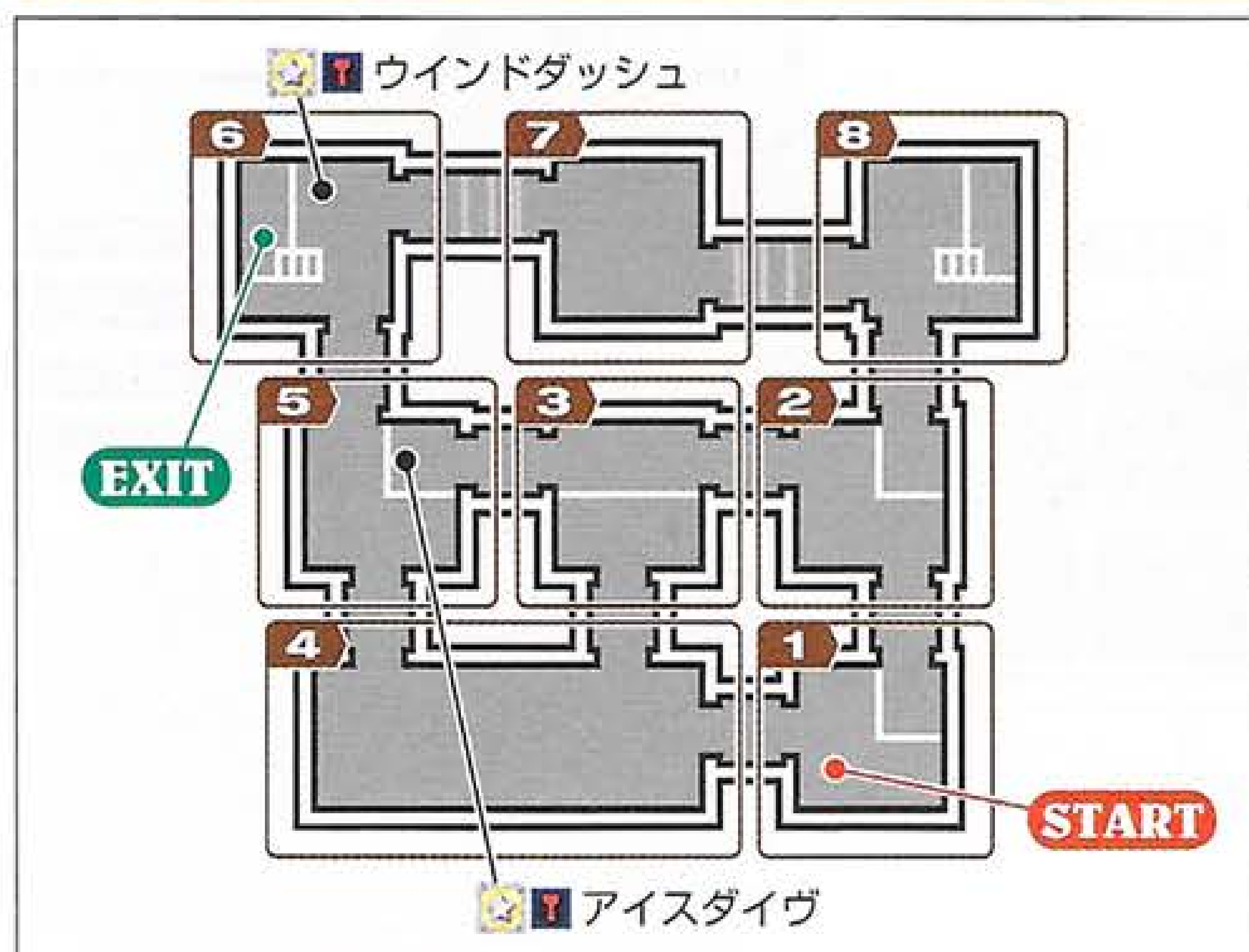
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	17	1	
2	21	3	
3	28	2	



レイヤー 20

エネミーのレベル 35 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア あり



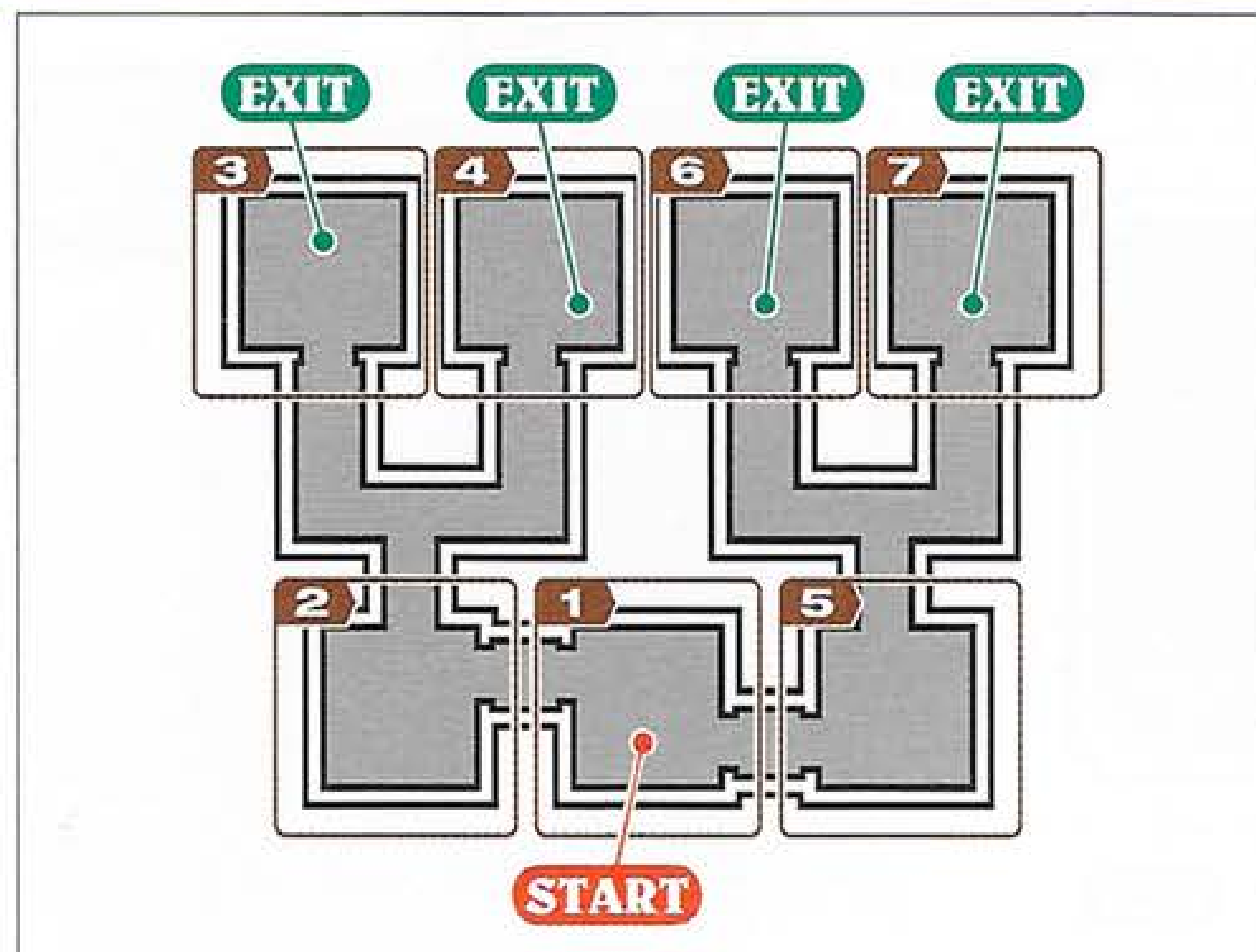
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	12	0	
2	12	2	
3	12	2	
4	26	4	
5	16	2	
6	17	1	
7	12	1	
8	10	1	



レイヤー 21

エネミーのレベル 37 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア なし



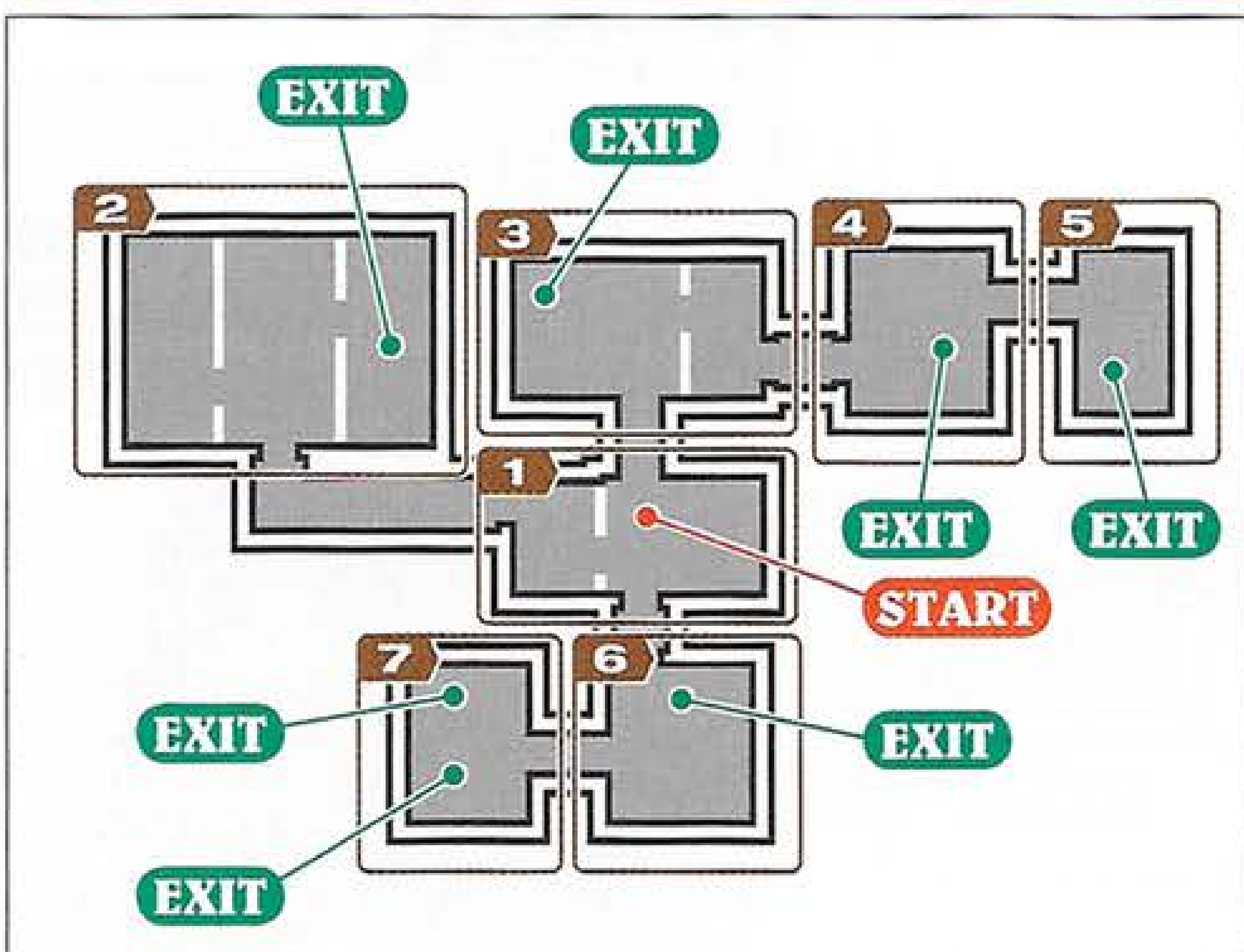
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	16	1	
2	15	1	
3	16	2	
4	17	2	
5	15	1	
6	14	2	
7	15	2	



レイヤー22

エネミーのレベル 37 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア あり



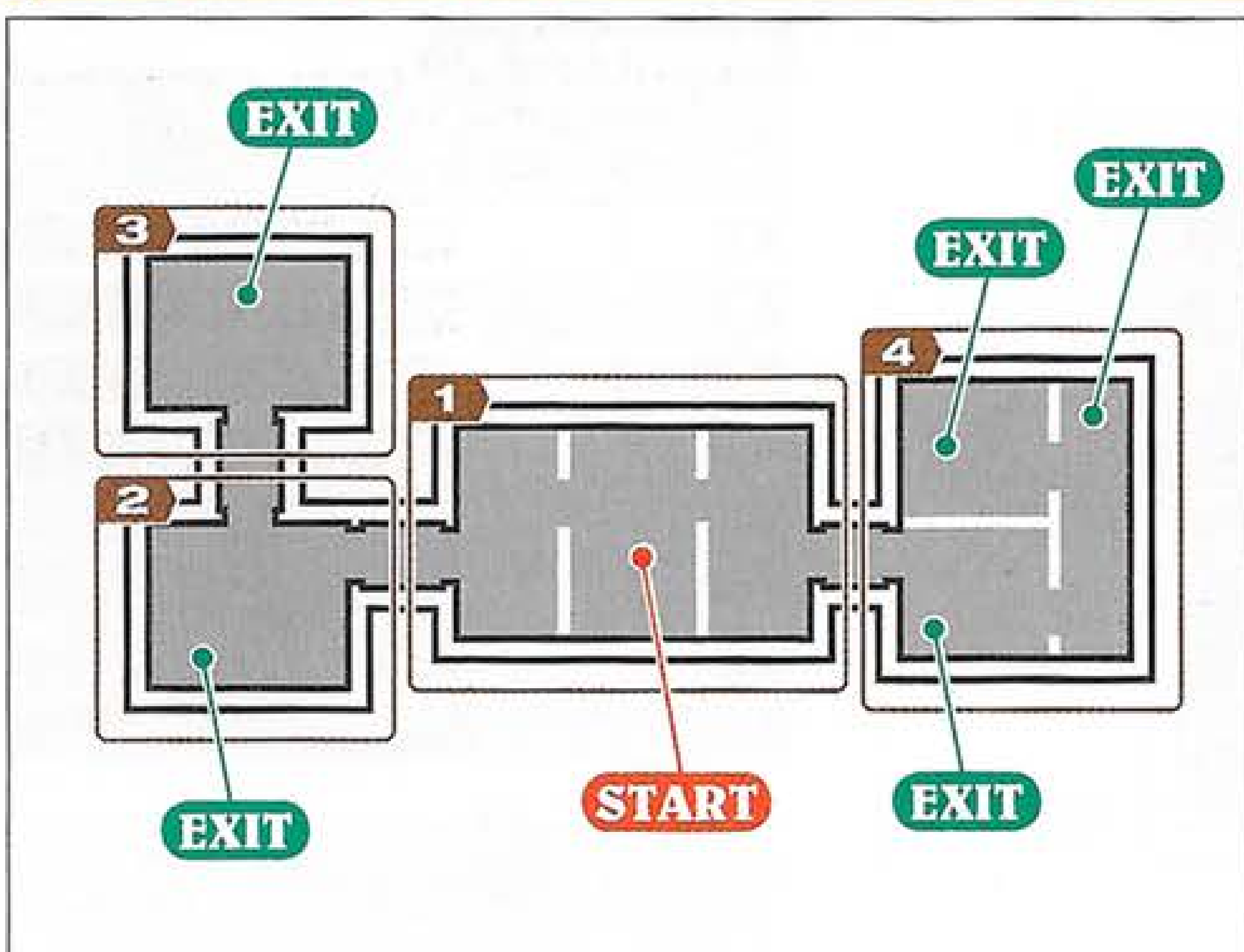
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	14	2	
2	31	2	
3	14	2	
4	23	2	
5	12	4	
6	20	2	
7	12	3	



レイヤー23

エネミーのレベル 37 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア なし



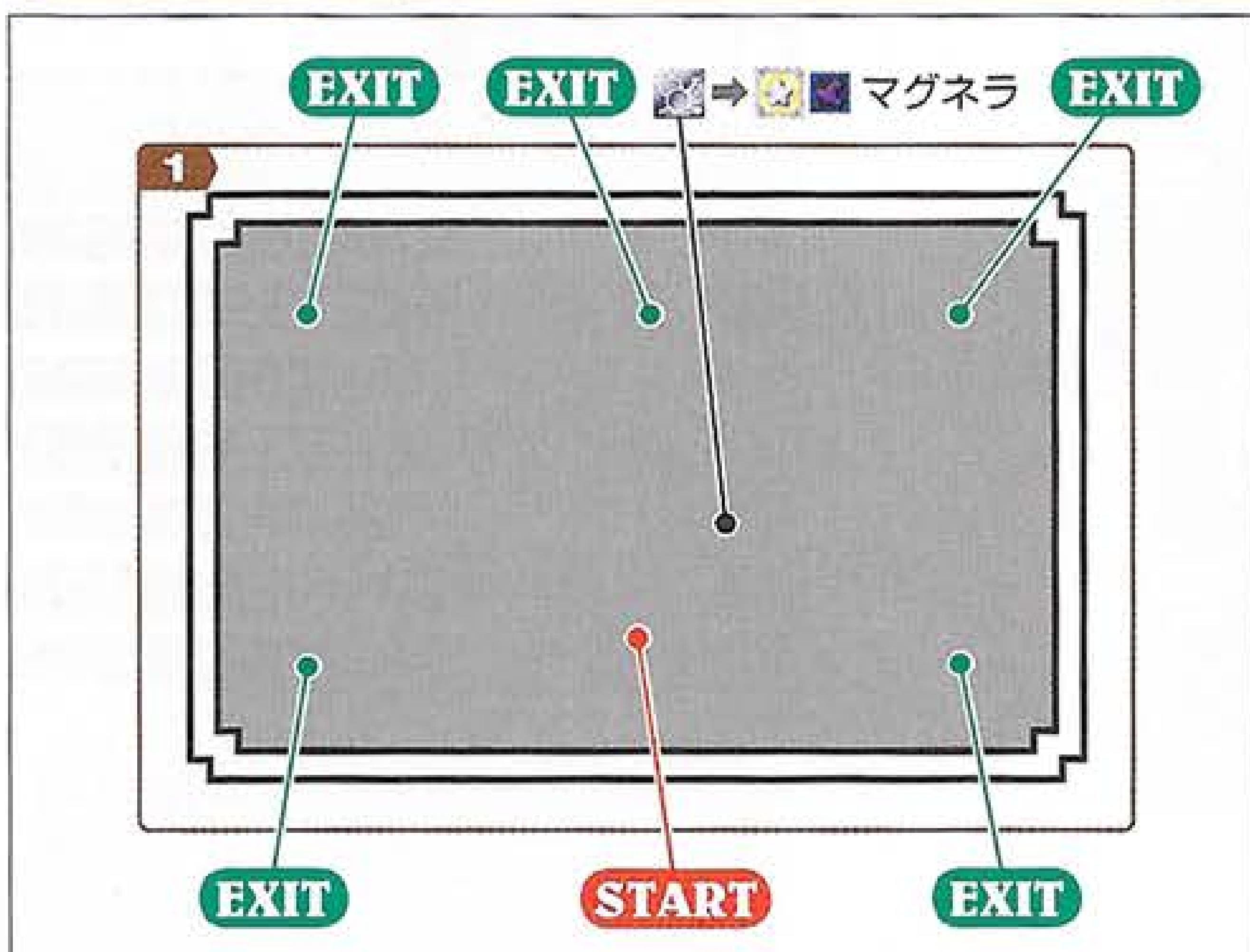
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	45	2	
2	24	2	
3	15	3	
4	28	2	



レイヤー24

エネミーのレベル 37 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア あり



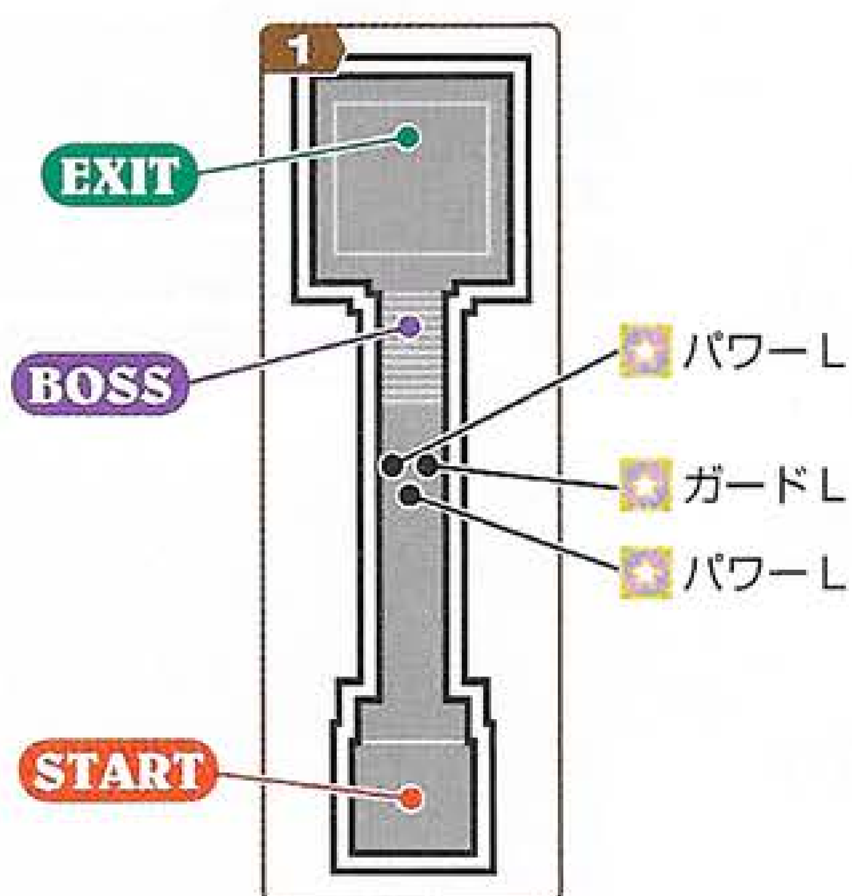
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	31	6	



レイヤー 25

エネミーのレベル 40 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア あり



各部屋のデータ

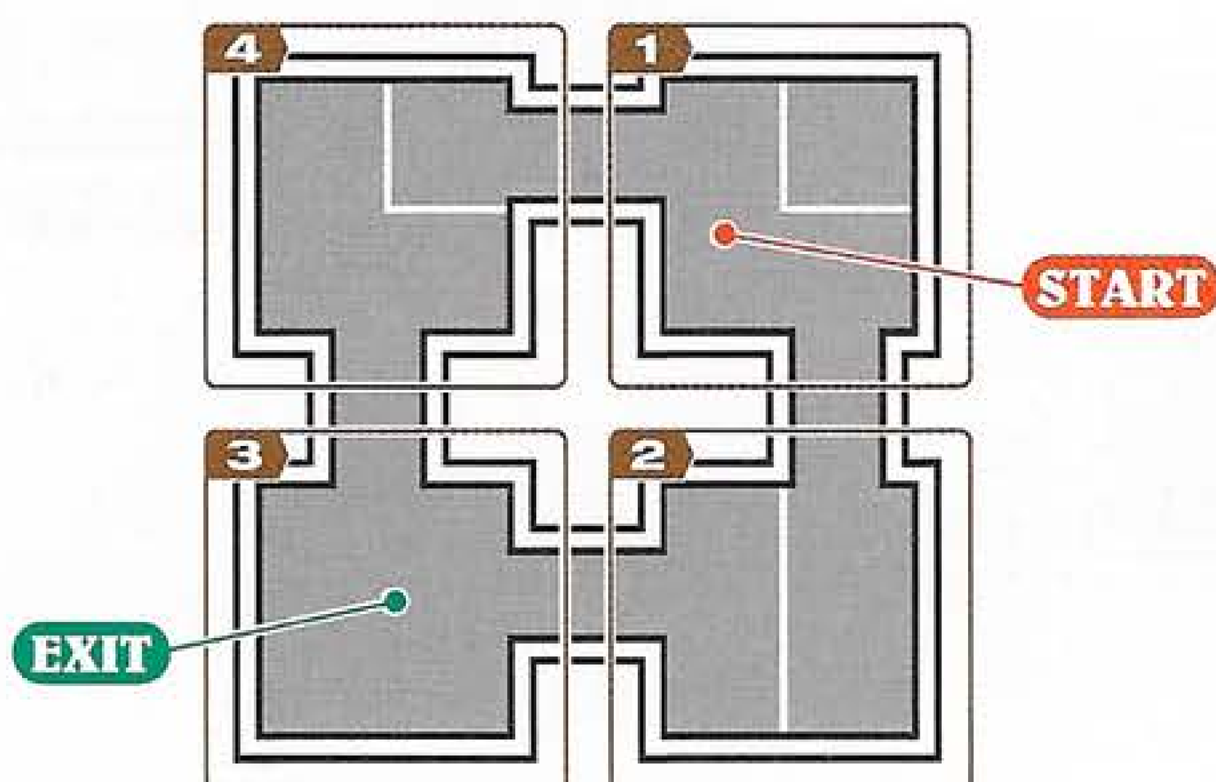
部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	20	0	



ベヒーモス(→P.302)

レイヤー 26

エネミーのレベル 40 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア なし



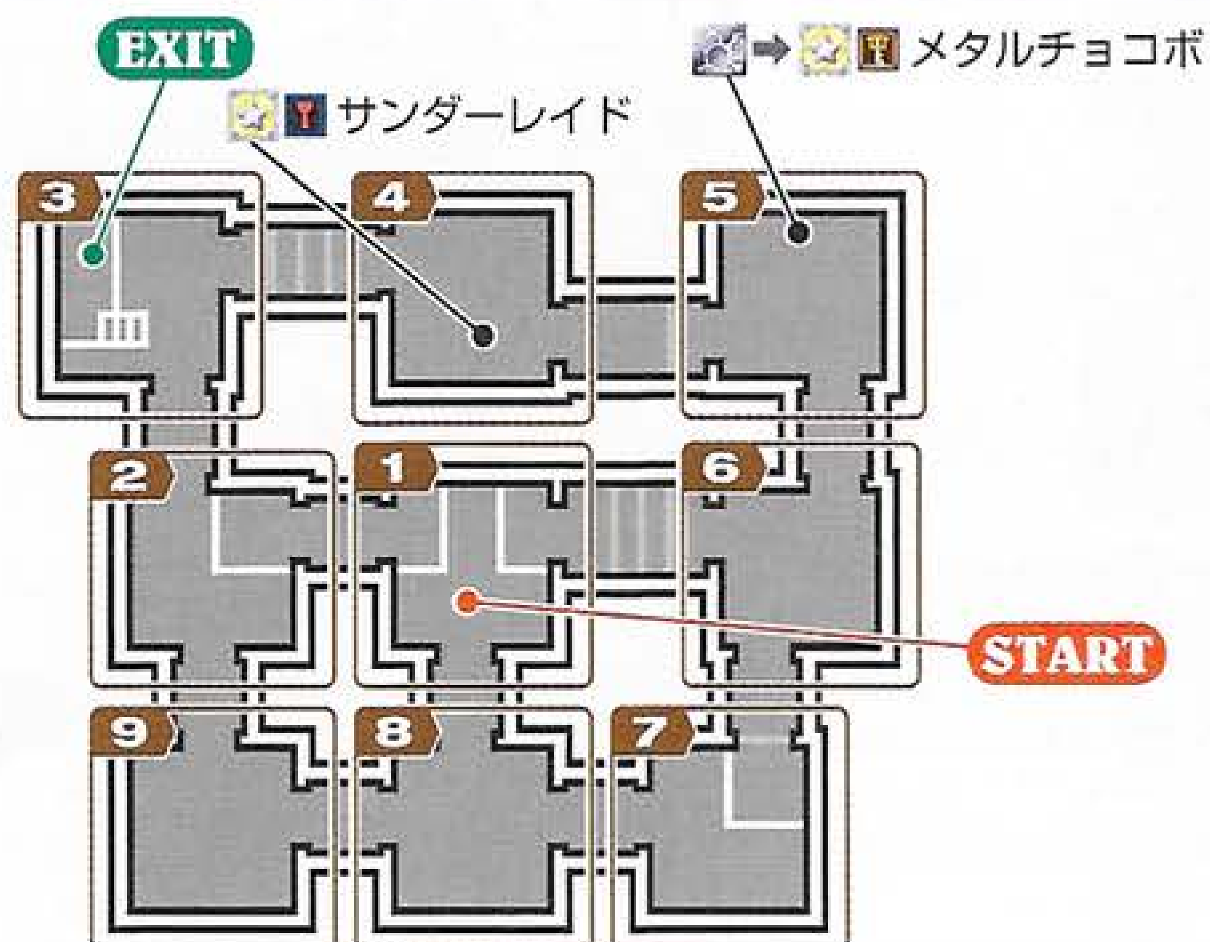
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	16	2	
2	16	2	
3	22	2	
4	26	2	



レイヤー 27

エネミーのレベル 40 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア あり

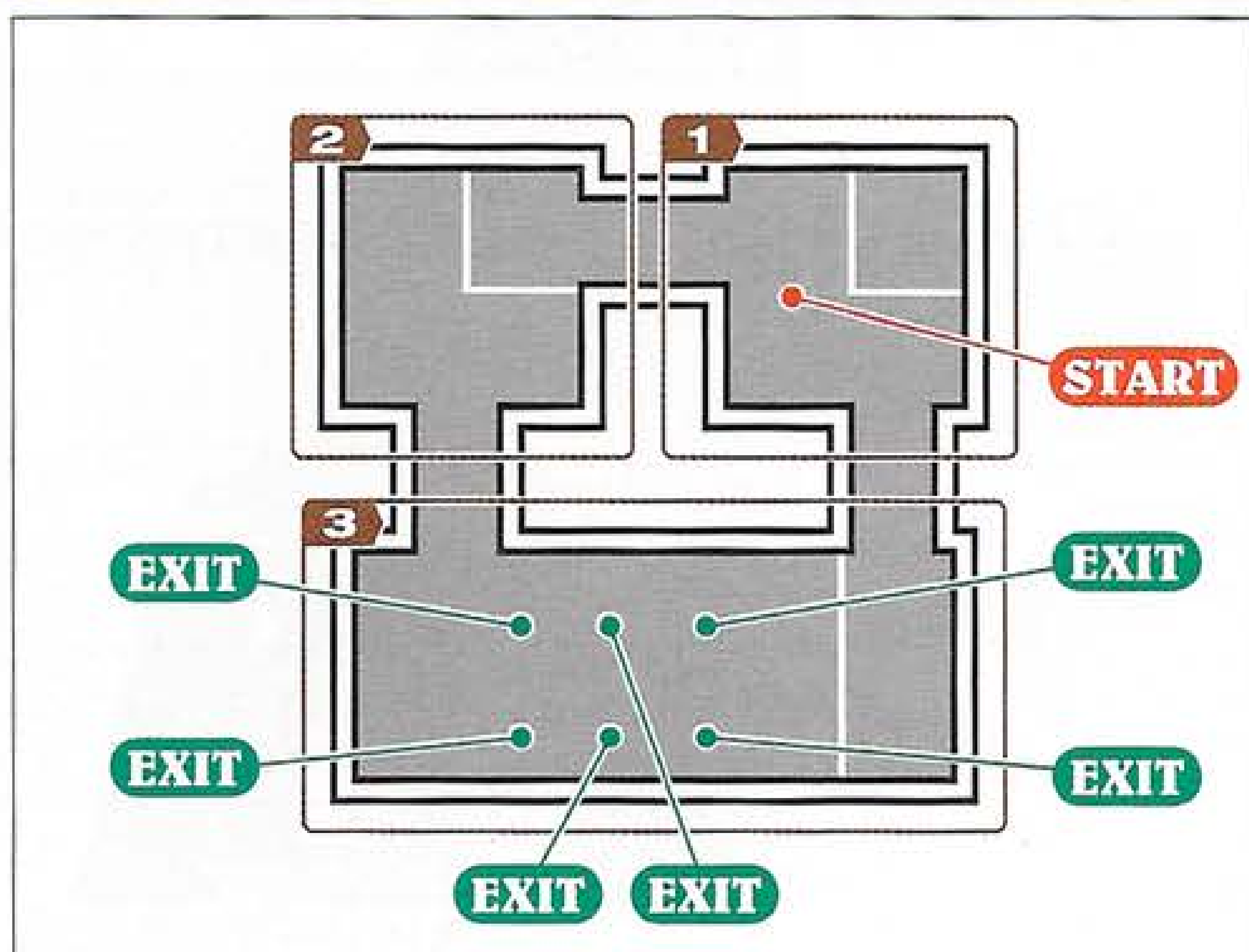


各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	6	1	
2	8	1	
3	11	1	
4	12	1	
5	18	1	
6	11	1	
7	11	1	
8	20	1	
9	18	2	

レイヤー28

エネミーのレベル 40 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア なし



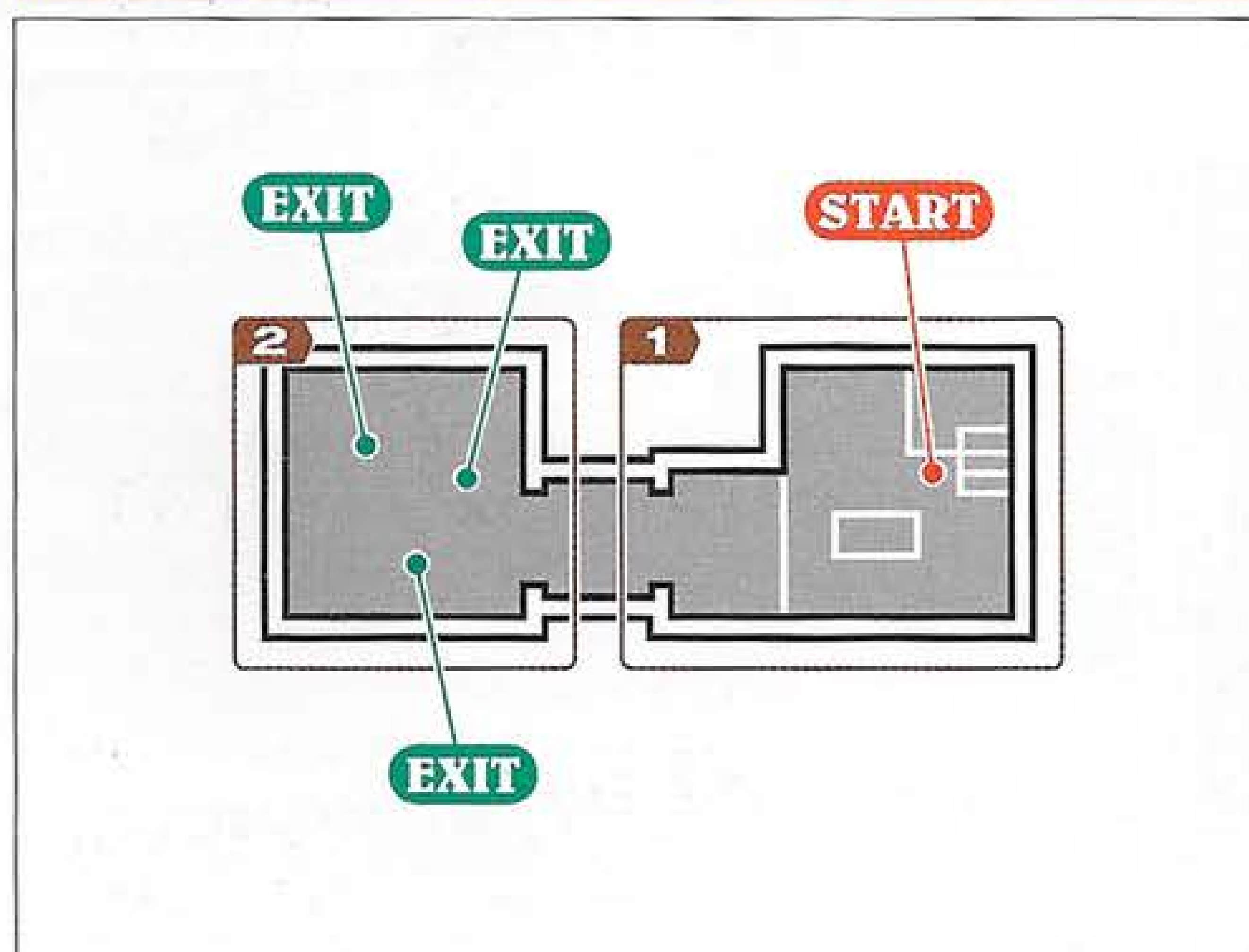
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	16	1	
2	14	3	
3	34	3	



レイヤー29

エネミーのレベル 40 | 黒い影 出現する | クリア後のセーブエリア あり



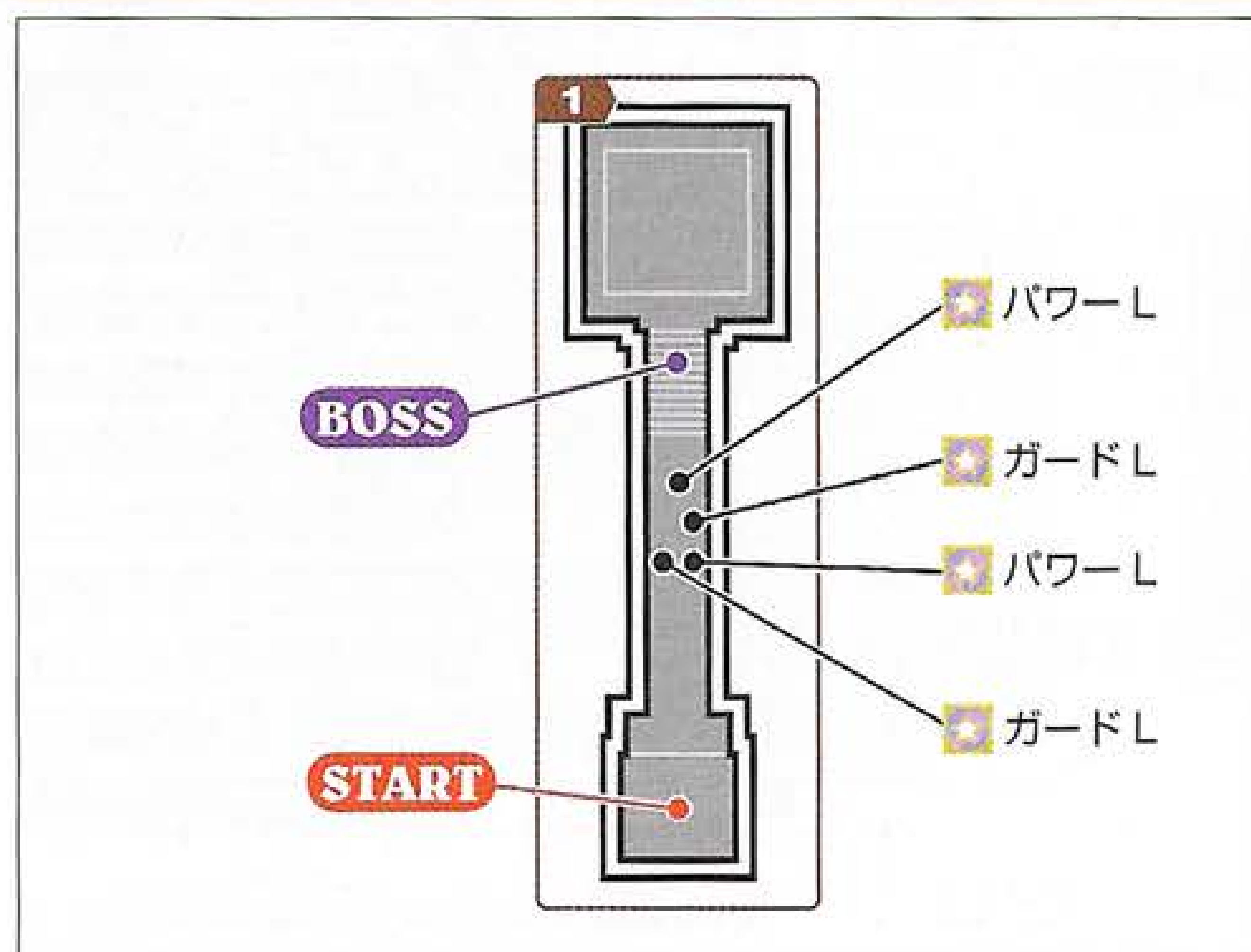
各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	17	2	
2	18	2	



レイヤー30

エネミーのレベル 43 | 黒い影 出現しない | クリア後のセーブエリア なし



各部屋のデータ

部屋	ブロックの数	エネミーの数	バグレベル
1	21	0	



アイスタイタン(→P.302)



ワールドスコア
(レイヤー30スコア)

スコアの上限は242150で、ランクSの獲得にはこれにかなり近いスコアが必要。なお、はじめてレイヤー30をクリアしたときは革のグローブを入手できる。

スコア = バグレベルボーナス：1000 × バグレベルをゼロにした部屋の数 + エネミーやブロックのスコア(下記参照)の合計

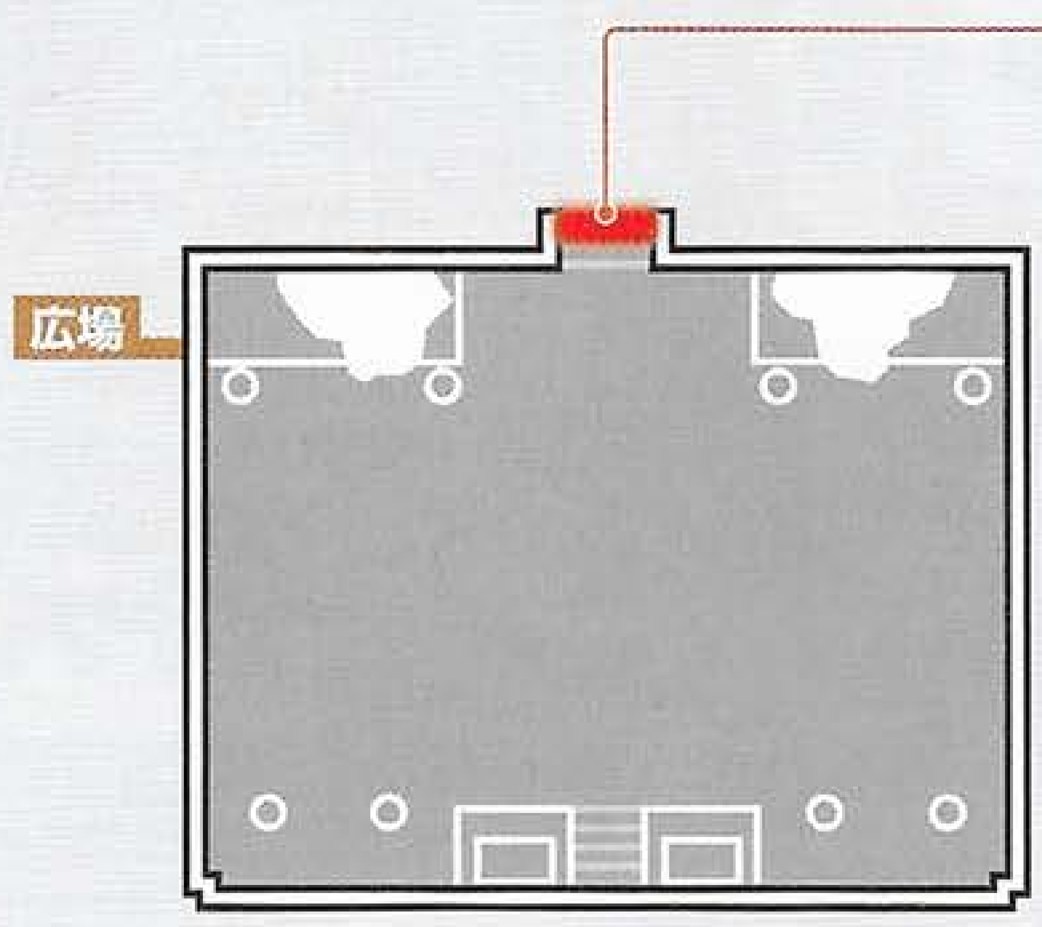
種類	スコア	種類	スコア
クラウド	0	アイスタイタン	20000
ケルベロス	1000	上記以外のエネミー	10(※1)
ハデス	1030	プライズブロック	300
ロックタイタン	5000	レアプライズブロック	300
ベヒーモス	10000		

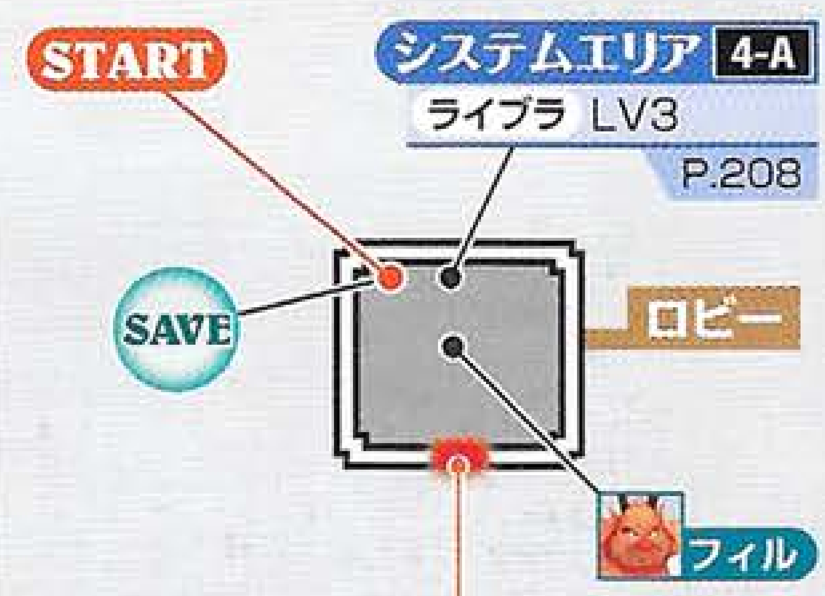
▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ボーナスアイテム ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
230000以上	S	トリプルファイガ	トリプルバスート	スパークショック	ザンテツケン
220000~229999	A	ストライクレイド	トリプルファイガ	トリプルバスート	スパークショック
210000~219999	B	ランドクラッシュ	ストライクレイド	トリプルファイガ	トリプルバスート

※1……ハデスが召喚するシャドウのスコアはゼロ

オリンポスコロシアム フリークエスト





▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
エアソルジャー	23	P.288
インビジブル	23	P.292
ウィザード	23	P.293

フリークエストでの探索のポイント

クエストで依頼人のフィルに渡すアイテムをそろえるには、ボスステージのレイヤー15とレイヤー30をクリアする必要がある。エピソードリプレイで上記のレイヤーをクリアして、それぞれのアイテムを手に入れよう(→P.134)。なお、エピソード中はボスステージ以外のエリアにエネミーが出現しなかったが、フリークエストでは広場に数多くのエネミーが現れる。



←ソラが十分に成長していれば、広場で戦うことで武器のレベルを手早く上げられる。

▶クエストの内容【依頼人：フィル】

順番	渡すアイテム	渡すアイテムが手に入るワールドと入手方法 ワールド	入手方法	報酬
1	リストバンド	オリンポスコロシアム	レイヤー15をクリアする	デバッグコード：R
2	ダンベル	オリンポスコロシアム	システムエリア 4-A (→P.208)のSP報酬	スパークショック
3	革のグローブ	オリンポスコロシアム	レイヤー30をクリアする	リバティクラウン

アグラバー

AGRABAH





オリンポスコロシアムの異変を解決したソラは、王様の古い知人であるピートが何やら悪だくみしているのを発見する。なぜピートがデータの世界に？　疑問に思った王様の指示であとを追い、砂漠の都市アグラバーにやってきたソラ。そこでは、野心家の大臣ジャファーが、バグのせいで街に起きた混乱に乗じ、国を乗っ取ろうと画策していた。

アグラバー

登場キャラクター



アラジン

貧しいが心豊かな青年。王女ジャスミンと互いにひかれ合っている。ランプの魔人ジーニーとは親友同士。



➡ジャファーに街から追放されたとき、洞窟で魔法のランプを手に入れた。



ジャファー

魔法の力をあやつる、アグラバーの右大臣。国を自分のものにしようとたくらみ、ジャスミンを狙う。



➡魔法のランプのコピーをピートから入手し、その力で野望の達成をはかる。



ジャスミン

自由を愛しアラジンにひかれる、アグラバーの王女。自分と結婚して国を乗っ取ろうというジャファーの陰謀を知り、彼から逃げようとする。



ジーニー

自由の身にあこがれる、陽気なランプの魔人。魔法のランプの持ち主の願いを3回までかなえることができる。アラジンとは固い絆で結ばれた仲。



イアーゴ

悪知恵の働く、おしゃべりですばしっこいオウム。ジャファーに飼われており、主人の命令を受けてソラやアラジンを何かにつけて邪魔する。



アグラバー

全体マップ

魔法の洞窟 ランプの間
鍵穴：最深部
SHOP
SAVE
魔法の洞窟 試練の道
魔法の洞窟 試練の道(地下②)
王宮前
魔法の洞窟 試練の道(地下①)
大通り
システムエリア 5-C P.210
システムエリア 5-B P.209
SAVE
裏通り
バザール
システムエリア 5-A P.209
SHOP
城門広場
SAVE
START
SHOP
魔法の洞窟 始まりの間
タイガーヘッド
SAVE

出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	35	P.283
レッドノクターン	35	P.284
イエローオペラ	35	P.285
ブルーラプソディ	35	P.285
グリーンレクイエム	35	P.286
バンディット	35	P.287

名前	LV	掲載ページ
ファットバンディット	35	P.287
ブロックバグ	35	P.288
エアソルジャー	35	P.288
ジャファー	35	P.303
魔人ジャファー	35	P.304

プライズブロックの中身

中身	確率
マニー(30)	50%
HPボール(15)＋マニー(30)	20%
ポーション	10%
エーテル	7%
ハイポーション	5%
オールキュア	5%
ハイエーテル	3%

レアプライズブロックの中身

No.	中身
1	エアロ
2	エリクサー
3	ブリザドバスター
4	コンフュ
5	ファイガ
6	ラックアップ

No.	中身
7	ガード＋1
8	マグネ
9	レジストブリザド+2
10	ストライクレイド
11	ランドクラッシュ
12	チェイスサンダー

No.	中身
13	レジストファイア＋1
14	デバッグコード：R
15	レジストエアロ＋2
16	エアロブレード



アグラバー ● AGRABAH

エピソード攻略

※1……片方は空中に浮いたブロックの上にある
※2……空中に浮いたブロックの上にある
※3……4のあとは利用できない
※4……システムエリア 5-A をクリアしたあとに通れる

システムエリア 5-A P.209
a (→P.148)
※4
6
SAVE
タイガーヘッド
王宮前
レジストブリザド+2(※1)
ガード+1(※2)
1
2
マグネ
ア
バザール
ブリザドバスター
裏通り
3
大通り
ラックアップ
ファイガ
コンフュ
城門広場
SHOP (※3)
START
SAVE
5 4
エアロ
エリクサー

● 探索ガイド

ア バザールのレアペアブロックをくっつけるには

バザールにあるレアペアブロックは、片方がメタルブロックに囲まれていて、動かせないように見える。じつは、このレアペアブロックは奥に押しこむことができ、しかも押しこんだ先の足場はゴーストブロックになっているので、少し待てば下の段に落ちて、もう片方とくっつけられるようになるのだ。



⬅レアペアブロックを両方とも地面に落とすと、くっつけるのがラクになる。

高低差の激しい街と、ワナだらけの洞窟という、ふたつのパートで構成されたワールド。エピソードの前半では街を、後半では洞窟を探索していくことになる。

▷BOSS


ジャファー


魔人ジャファー

王宮前

1 アラジンと話す

2 アラジンに呼び止められ、ジャスミンを捜してほしいと頼まれる

裏通り

3 ジャスミンを助けるためにジャファーと戦う

バトル ジャファー(1回目)(→P.303)

城門広場

4 ジャスミンをアラジンのところへ連れていく

5 イアーゴをつかまえて、魔法のランプを取りもどす

タイガーヘッド

6 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 5-A (→P.209)

SP報酬
- ホーリー
- アダマンベルト
- HP+2
- アタック+1
- マジック+1
- レジストファイア+1
- スライドラッシュ

P.149へ

4 5 イアーゴを捜し出してつかまえよう

アラジンに話しかけると、ジャファーに街の時間を止められたのち、魔法のランプをイアーゴに奪われる。イアーゴは下記のように移動するので、3回話しかけてつかまえよう。制限時間は3分だが、エネミーを倒すかブロックを壊すとタイムボールが出現し、残り時間を最大で10分まで増やせる(下の表を参照)。一方、イアーゴに1回話しかけたあとはジャファーの幻影が現れ、これに触れていると残り時間が急速に減っていく。ジャファーの幻影は倒せないので、相手にせず逃げるのが得策だ。ただし、時間切れになってもペナルティはなく、残り時間が3分にもどってイアーゴの捜索を続行可能。イアーゴをつかまえると、自動的にタイガーヘッドへ移動する。

イアーゴの移動のしかた

- 城門広場、裏通り、バザール、王宮前のいずれかにいる(ナビマップに赤い丸で表示される)
- ソラが同じエリアにいると10秒ごとに移動し、3回目の移動で別のエリアに逃げる
- ソラが話しかけると、別のエリアに逃げる

タイムボールを得る方法と延びる時間の対応

方法	延びる時間
各種のブロックを壊す	1〜5秒
バンディットを倒す	5〜10秒
ファットバンディットを倒す	10〜15秒

※延びる時間はプライズ倍率が「×1.0」のときのもの
※プライズブロックからは、通常のプライズが出る場合もある
※敵を倒しても、タイムボール以外はマニーしか得られない



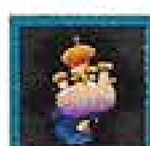
⬅街の時間が止まっているあいだは、エネミーも動きが止まり、無防備になっている。

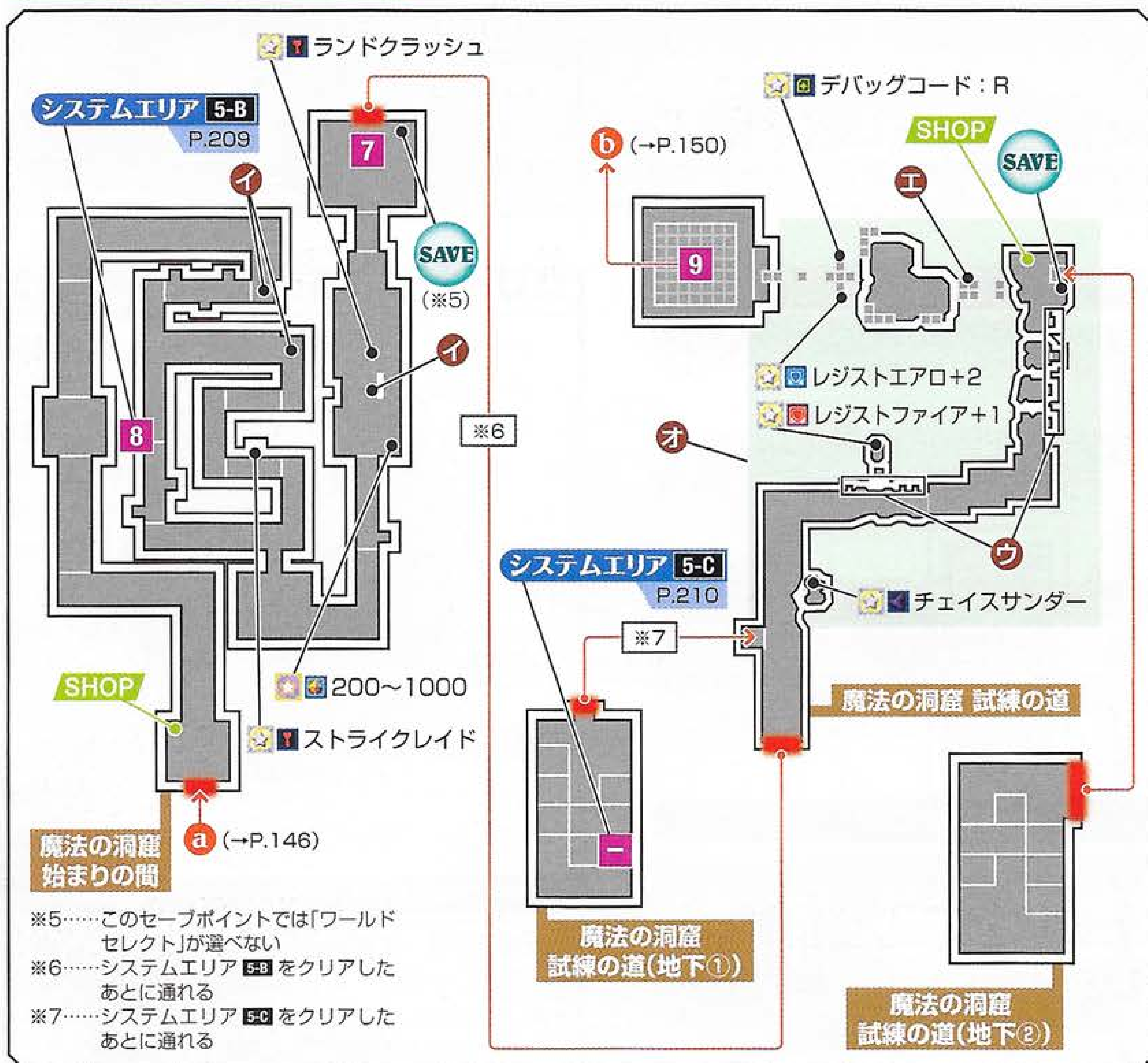
6 システムエリアをクリアして洞窟に入る

タイガーヘッドでは、ジャファーが魔法を使って洞窟の入口を閉じてしまう。しかし、システムエリア 5-A をクリアすれば、入口が開くのだ。

システムエリア 5-A のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	フィニッシュコマンドを1回使用	×5.0





※5……このセーブポイントでは「ワールドセレクト」が選べない
※6……システムエリア 5-B をクリアしたあとに通れる
※7……システムエリア 5-C をクリアしたあとに通れる

●探索ガイド

イ 転がってくる岩に気をつけて進もう

魔法の洞窟 始まりの間では、岩が特定のルートを転がっており、ソラが当たると1のダメージを受ける。岩が転がるルートのわきには安全な足場があるので、そこへ逃げこんでやりすごそう。また、岩は『リフレクトガード』でガードが可能なほか、『ハイジャンプ』を得ていれば跳び越えることもできる。

ウ 突然噴き出る水に注意

これらの場所には一定周期で水を噴出するワナがあり、水に当たった場合は押し流される。ダメージは受けないが、地下へと落とされやすいため、水が出ていないうちに通過するか、ジャンプで水を避けるかして進むといい。

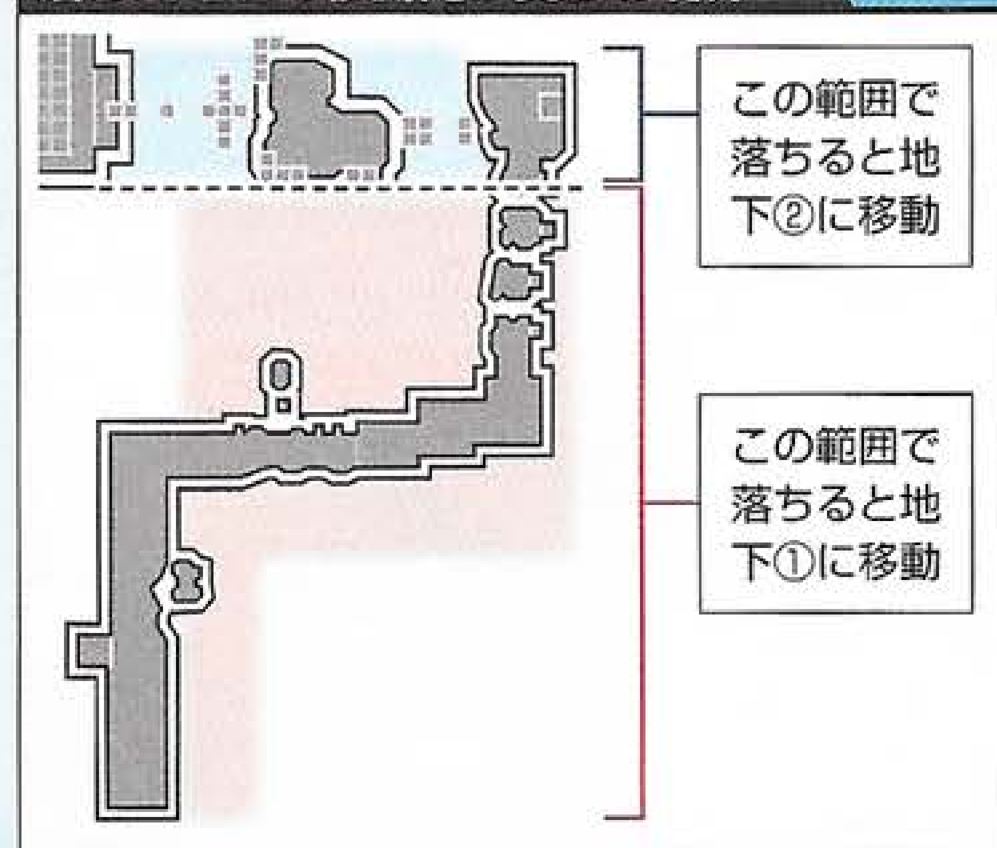
エ 落ちる足場では立ち止まらないように

試練の道のセーブポイントの先には、メタルブロックが浮いているが、その大半はソラが乗ると、揺れたのち落下する。メタルブロックの上では立ち止まらず、テンポ良く進んでいこう。

オ 落ちると地下に移動する

試練の道には、道の両側に柵や壁がない場所があり、そこから落ちると試練の道(地下①)または(地下②)に移動してしまう。ダメージは受けないものの、余計なまわり道をするハメになるので、慎重に進むようにしたい。なお、どちらのエリアに移動するかは、落ちた場所によって下の図のように変わる。

落ちたときの移動先が変わる境界



P.147より

魔法の洞窟 始まりの間

7 砂の滝に近づく

8 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 5-B (→P.209)

SP報酬	
シーモスプレス	レジストサンダー+1
デバッグコード：R	レジストエアロ+1
ファイア+1	エリアルスラム
ブリザド+1	

魔法の洞窟 試練の道(地下①)

― バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 5-C (→P.210)

SP報酬	
エナジーピアス	レジストファイア+2
デバッグコード：R	レジストブリザド+1
ファイア+2	エアロ
ブリザド+2	

魔法の洞窟 試練の道

9 移動する床に乗ってランプの間へ進む

P.151へ

7 8 洞窟を引き返してバックドアへ

7の場所で行く手をさえぎる砂の滝を見たら、きた道を引き返してバックドアを探そう。バックドアから入ったシステムエリア5-Bをクリアすれば、砂の滝が消えて試練の道へ進めるようになる。

システムエリア5-Bのフロアトライアル

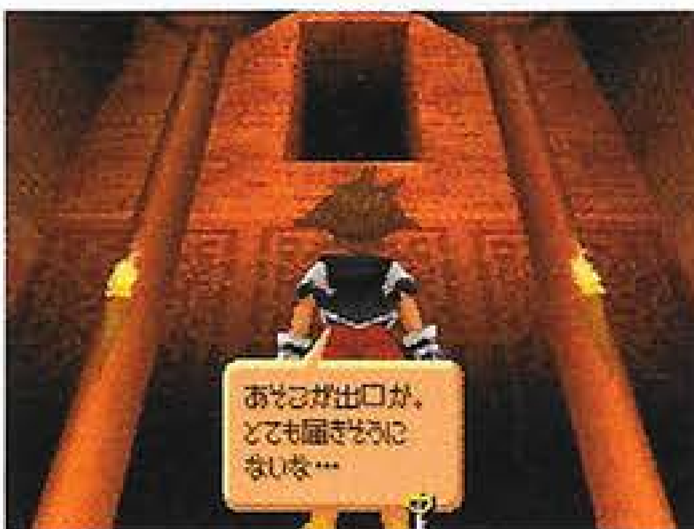
フロア	フロアトライアル	レート
1F	ガードを10回成功	×2.0
2F	3回、氷属性でハートレスを凍結	×3.0
3F	15回以上空振り禁止	×4.0

― 地下の小部屋から脱出するには

試練の道から落ちたときの行き先のひとつである試練の道(地下①)は、ジャンプで届かない位置に出口がある。部屋から脱出するには、システムエリア5-Cをクリアする必要があるのだ。試練の道で落ちないかぎり訪れる機会のない場所だが、システムエリアをクリアすれば報酬としてチップが手に入るので、一度は地下に落ちてみよう。

システムエリア5-Cのフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	ゴールドトリコローマを討伐	×5.0



⬅試練の道(地下①)では、ソラが出口に近づくと、バックドアを探すモードになる。

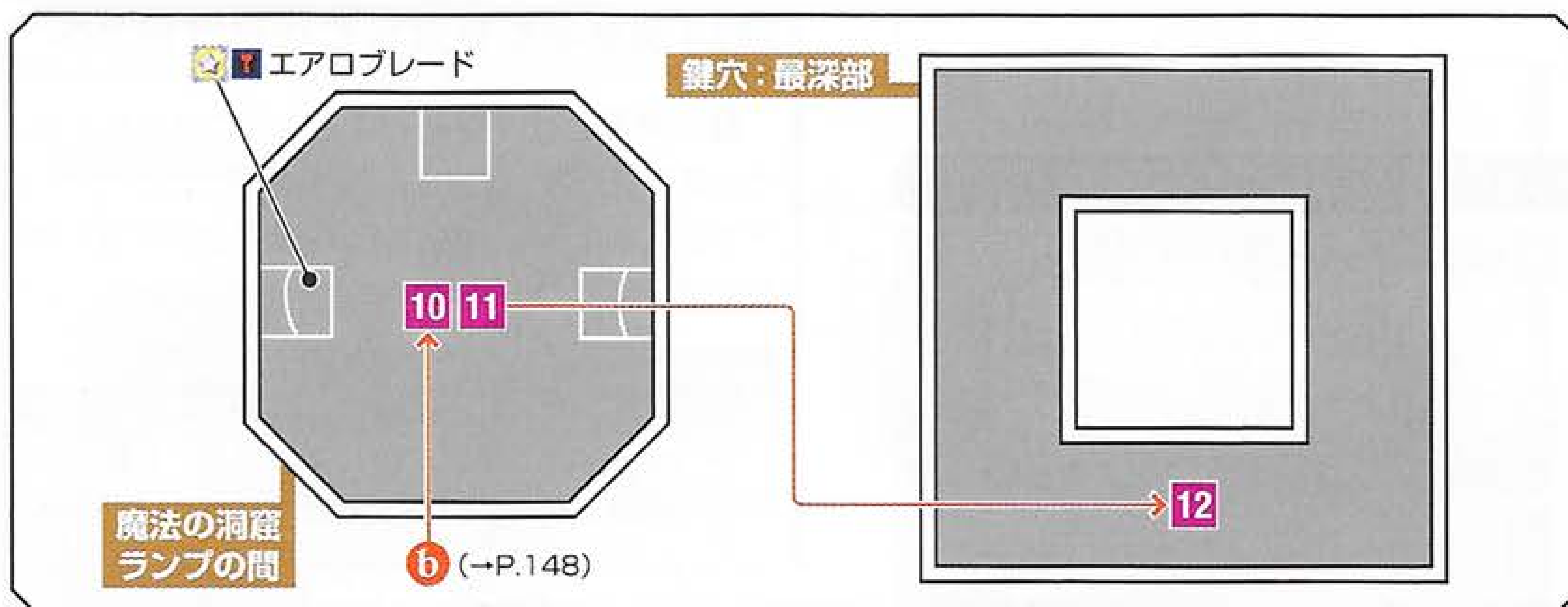
9 少しずつせまくなる床でバトル

メタルブロックでできた床に乗ると、床が降下しはじめると同時に、ハートレスとの3連戦になる。1戦ごとに床のブロックの数が、7×7→7×5→5×5と減っていくうえ、床から落ちると最大HPの20%のダメージを受けてしまうので注意(HPがゼロになる場合は、HPが1残る)。3回目のバトルを終えると、ランプの間へ到着する。



⬅敵を深追いすると、勢いあまって床から落ちやすい。マジックコマンド主体で戦おう。





アグラバー フリークエスト

システムエリア 5-E
ライブラ LV4
P.211
SHOP
SAVE
システムエリア 5-C
P.210
魔法の洞窟 試練の道(地下①)
システムエリア 5-D
ライブラ LV3
P.210
魔法の洞窟 試練の道(地下②)
王宮前
魔法の洞窟 試練の道
バザール
SAVE
システムエリア 5-B
P.209
システムエリア 5-A
P.209
大通り
裏通り
タイガーヘッド
SHOP
魔法の洞窟 始まりの間
SHOP
城門広場
START
SAVE
SAVE
アラジン

▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	35	P.283
レッドノクターン	35	P.284
イエローオペラ	35	P.285
ブルーラプソディ	35	P.285
グリーンレクイエム	35	P.286
バンディット	35	P.287
ファットバンディット	35	P.287
エアソルジャー	35	P.288

フリークエストでの探索のポイント

エピソード中とちがい、城門広場とタイガーヘッドを自由に行き来可能。一方、メタルブロックが消えたため、魔法の洞窟 試練の道からランプの間へ行くことはできない。2ヵ所ある新たなシステムエリアは、いずれも難度が高いので、ソラが十分強くなってから挑戦しよう。

P.149より

魔法の洞窟 ランプの間

10 ジャファーと戦う

バトル ジャファー(2回目)(→P.303)

11 鍵穴を見つけて鍵穴の世界へ向かう

ボスステージ

12 鍵穴：最深部で魔人ジャファーと戦う

バトル 魔人ジャファー(→P.304)
入手 デザイアーランプ

エピソードクリア

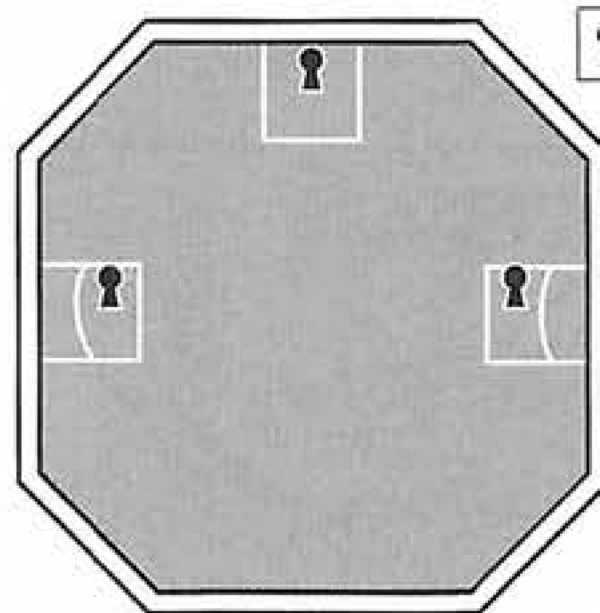
10 11 12 3分以内に鍵穴を見つけよう

ランプの間にたどり着くと、そのままジャファーとのバトルになる。ジャファーを倒したあとは、3分以内に、ブロックに隠された鍵穴を探し出そう(鍵穴の位置は下の図の候補からランダムで決まる)。時間切れになるとゲームオーバーだが、コンティニューすれば鍵穴を探すところからやり直せる。見つけた鍵穴を調べて鍵穴の世界を訪れ、そこで魔人ジャファーを倒せば、アグラバーのエピソードは終了だ。



⬅鍵穴の世界へ行く前に、レアプライズブロックの中身を忘れずに入手しておきたい。

鍵穴の位置



ワールドスコア

魔人ジャファーとのバトルにかかった時間がおもな評価対象。バンディットを倒してもスコアを得られるが、魔人ジャファーを早く倒したほうが高得点につながる。

スコア = ボスステージのタイムボーナス（60000 − 魔人ジャファーの討伐時間ペナルティ）＋ ボスステージでのエネミーのスコア(下記参照)の合計

※ペナルティは100分の1秒経過につき1

種類	スコア
魔人ジャファー	1000
バンディット	20

▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ボーナスアイテム ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
35000以上	S	ストップ	エアロ	ケアルラ	スタンインパクト
30000〜34999	A	ファイアスラム	ストップ	エアロ	ケアルラ
25000〜29999	B	エアスパイラル	ファイアスラム	ストップ	エアロ

▶クエストの内容【依頼人：アラジン】

順番	渡すアイテム	渡すアイテムが手に入るワールドと入手方法 ワールド	入手方法	報酬
1	銀の指輪	アグラバー	システムエリア 5-D (→P.210)のSP報酬	デバッグコード：R
2	水晶のイヤリング	ホロウバスティオン後編	リクの記憶世界(タイガーヘッド)のシステムエリア 7-D (→P.214)のSP報酬	ナイトレンズ
3	紅玉の髪かざり	アグラバー	システムエリア 5-E (→P.211)のSP報酬	アイシクルマイン

ホロウバスティオン前編

HOLLOW BASTION

HOLLOW BASTION



データ世界と現実世界を結ぶ道を奪ったのは、ピートと魔女マレフィセントだった。データ世界を皮切りに全世界を闇に染める——そう言ってマレフィセントはソラのキーブレードを壊し、リクを連れ去ってしまう。マレフィセントたちの野望を阻止しに向かう王様。ソラも、戦う手段を失ったにもかかわらず、魔女の拠点ホロウバスティオンへ単身乗りこむ。

ホロウバスティオン前編

全体マップ

鍵穴：礼拝堂

大広間

システムエリア 6-A

P.211

SAVE

SAVE

16

高楼

SHOP

——…ゴンドラでの移動

SAVE

SHOP

1

5

2

正門

6

4

START

3

8

9

10

7

地下水路



▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	37	P.283
ブロックバグ	41	P.288
ワイバーン	41	P.289
ディフェンダー	41	P.289
ダークボール	37	P.290
ピート	45	P.305
データ・リク	45	P.306

▶レアプライズブロックの中身

No.	中身
1	エアロ+1
2	ラックアップ
3	デバッグコード：R
4	ガード+1
5	レジストエアロ+3
6	ヒートダイヴ
7	エスナ
8	ブリザガ
9	スパークショック
10	マジック+1
11	ケアルラ
12	サンダー+3
13	ケアル+3
14	ファイガ
15	メガフレア
16	レジストサンダー+2

▶プライズブロックの中身

中身	確率
マニー(40)	50%
HPボール(15) +マニー(40)	17%
ポーション	10%
エーテル	7%
ハイポーション	5%
オールキュア	5%
ハイエーテル	3%
エリクサー	3%

書庫2
15
書庫4
a
13
エントランス(上部)
書庫3
a
14
12
書庫1
エントランス(下部)
11
大紋壁

エピソード攻略



●探索ガイド

㋐ダメージブロックを避けて進む

右ページの3のタイマースイッチ❶の仕掛けを解いて先へ進むと、ダメージブロックとメタルブロックに行く手をはばまれる。この時点では、ダメージブロックを壊す手段がないので、下の連続写真の要領でかわすといい。



←壁のそばで真上にジャンプして、『エアスライド』でメタルブロックに乗る。



←奥に進んだあと、ダメージブロックが手前に動いたら矢印のように進もう。

㋑タイマースイッチ❷の仕掛けの解きかた

制限時間は20秒。タイマースイッチ❷を調べると、ブロックが奥から迫ってくる。そのままだとタイマースイッチ❷に近づくのは難しいが、下の写真のようにボムブロックを利用することで、ラクに近づけるようになる。



←ブロックの列にボムブロックが混ざっているので、接触して少し待とう。



←ボムブロックが爆発して通り道ができる。あとは水路沿いに進めばいい。

ボスステージをのぞいて、ソラは自分でエネミーやブロックを攻撃できない。かわりに、グーフィーとドナルドに指示を出して攻撃してもらおう。

▷BOSS


ピート


データ・リク

正門

1 ピートが入った扉に近づく

2 ゴンドラで地下水路へ移動する

地下水路

3 タイマースイッチ❶の仕掛けを解いて壁を動かす

4 タイマースイッチ❷の仕掛けを解いて水路沿いのスイッチを出現させる

5 水路沿いのスイッチを調べて正門の扉を開く

6 ゴンドラで正門へ移動する

P.157へ

1 2 キーブレードを失っていて何もできない

正門の扉に近づいたあとは、扉を開く方法を探すため、ゴンドラで地下水路へ向かうことになる。ただし、ソラはエピソード開始直後から下記のものが使えない。以降の探索では、HP回復用に『ハイポーション』などのアイテムコマンドをセットしておき、敵やダメージブロックを避けながら進もう。

エピソード開始直後からソラが使えないもの

- 『たたかう』
- アタックコマンド
- マジックコマンド
- 『エーテル』
- 『ハイエーテル』
- フィニッシュコマンド
- 『リフレクトガード』
- クロックアビリティ

※『ラストエリクサー』は使用できるが、クロックゲージがたまる効果は得られない

3 タイマースイッチの仕掛けを解いていこう

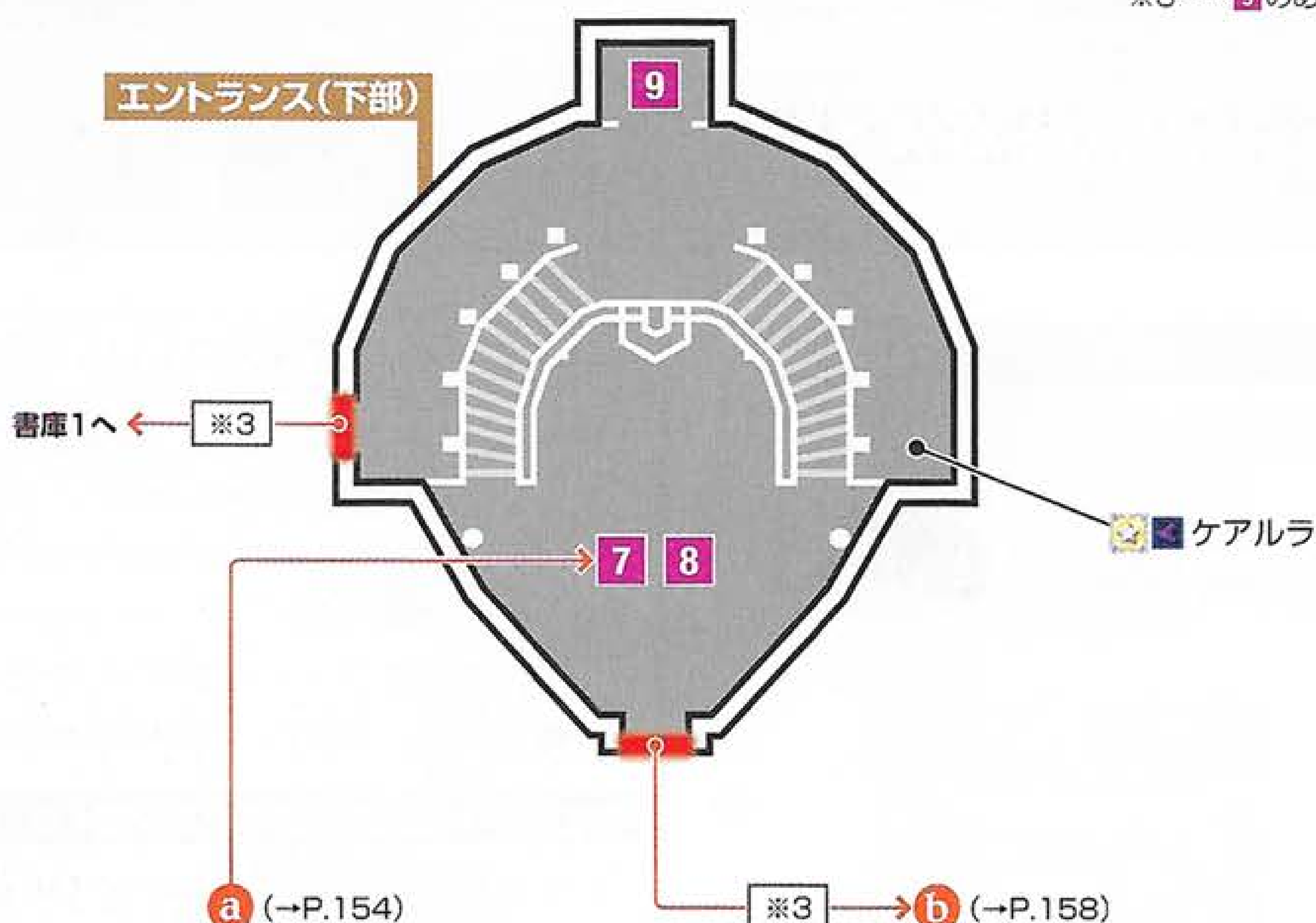
このワールドには、ふたつで1セットのタイマースイッチがあちこちにあり、青く光るスイッチを調べて起動するとタイマーがスタートして、もう一方のスイッチが赤く光る。スイッチごとに決められた制限時間内に、赤く光るスイッチを調べれば、仕掛けが解けて先へ進めるようになるのだ。ただし、青く光るスイッチが起動しているあいだはブロックや敵が新たに出現し、赤く光るスイッチに近づくのを邪魔されるので注意。なお、タイマースイッチ❶の制限時間は10秒で、タイマースイッチ❶を調べれば、目の前の壁がなくなる(以降のタイマースイッチの仕掛けの解きかたは、探索ガイドを参照)。



⬅時間切れになると、エネミーやブロックは青く光るスイッチを調べる前の状態にもどる。

4 5 正門の扉を開く

タイマースイッチ❷の仕掛けを解くと、水路沿いのスイッチが光る。これを調べれば正門の扉が開き、エントランス(下部)へ行けるようになるのだ。



●探索ガイド

グーフィーとドナルドの能力について

ホロウバスティオン前編のエピソードでは、途中でグーフィーやドナルドが合流して、ソラと行動をともにしてくれる。彼らの能力は右記のとおりで、ソラの能力やデッキコマンドをもとに、基本ステータスや使うコマンドが決まるのだ。なお、グーフィーとドナルドはふたりともHPを回復する手段を持っていない。彼らが仲間になっているあいだは、アイテムコマンドが味方全体に効果をおよぼすようになるので、『ハイポーション』などをセットしておき、HPが減ったらソラが回復してあげよう。

グーフィーとドナルドの基本ステータス

※ソラのステータスを100%としたときのもの

キャラクター	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力
グーフィー	112.5%	100%	75%	87.5%
ドナルド	93.75%	87.5%	137.5%	87.5%

グーフィーとドナルドの特徴

- 基本ステータスは、左下の表のようにソラのステータスをもとに決まる
- ソラのコマンドから下の表のように変換されたグーフィーおよびドナルドのコマンドを、Xボタンで使わせることができる(各コマンドの効果はP.262、265を参照)
- HPがゼロになると、その場でダウンする。近づいてAボタンで『たすける』を行なえば、HPが残り3分の1の状態で復活する
- グーフィーとドナルドがそろっているときはクロックゲージをためることができ、満タンになるとフィニッシュコマンド『エイミングレイ』が使える(効果はP.267を参照)
- 炎上、凍結、帯電、吹き上げ以外のステータス異常は起こらない
- ダメージブロックに触れてもダメージを受けない

ソラのコマンドとグーフィーのコマンドの対応

グーフィーのコマンド	対応するソラのデッキコマンド			
グーフターボ	ライズアッパー エリアルブレイク ファイアブレード ブリザドブレード サンダーブレード エアロブレード スライドダッシュ ヒートダッシュ	アイスダッシュ スパークダッシュ ウインドダッシュ リボルブブレイク スライドラッシュ ファイアバスター ブリザドバスター サンダーバスター	エアロバスター エリアルスラム ファイアスラム ブリザドスラム サンダースラム エアロスラム ランドクラッシュ ヒートダイヴ	アイスダイヴ スパークダイヴ ウインドダイヴ ストライクレイド エリアルスイープ エアスパイラル
グーフトルネド	ファイアブラスト ブリザドブラスト サンダーブラスト エアロブラスト ファイアレイド ブリザドレイド サンダーレイド	エアロレイド ヒートスイープ アイススイープ スパークスイープ ウインドスイープ ヒートストーム アイスストーム	スパークストーム ウインドストーム チェーンレイヴ ラッシュアッパー ハードストライク スタンインパクト イラプション	ザンテツケン ジャッジオブ3 ショックフォール グラビデドロップ

P.155より

エントランス(下部)

- 7 ハートレスから逃げまわる
- 8 グーフィーにハートレスを倒してもらう
- 9 紋章の扉に近づく

P.159へ

7 8 グーフィーが助けにきてくれる

エントランス(下部)へ行くと、ブロックの壁に囲まれたなかでハートレスに襲われる。ソラは逃げまわることしかできないが、30秒たつとグーフィーが駆けつけ、ブロックを壊してくれるのだ。以降はグーフィーがソラに同行し、Aボタンで『たのむ』を選んで画面右下のアイコンを切りかえることで、下の表の行動を指示できる。それを利用して、こちらに襲いかかってくるエネミーを倒したり、邪魔なブロックを壊したりしてもらおう(グーフィーの能力は左ページの探索ガイドを参照)。



←Aボタンを押すたびに、画面右下のアイコンが下の表の順番で切りかわっていく。

『たのむ』による仲間への指示

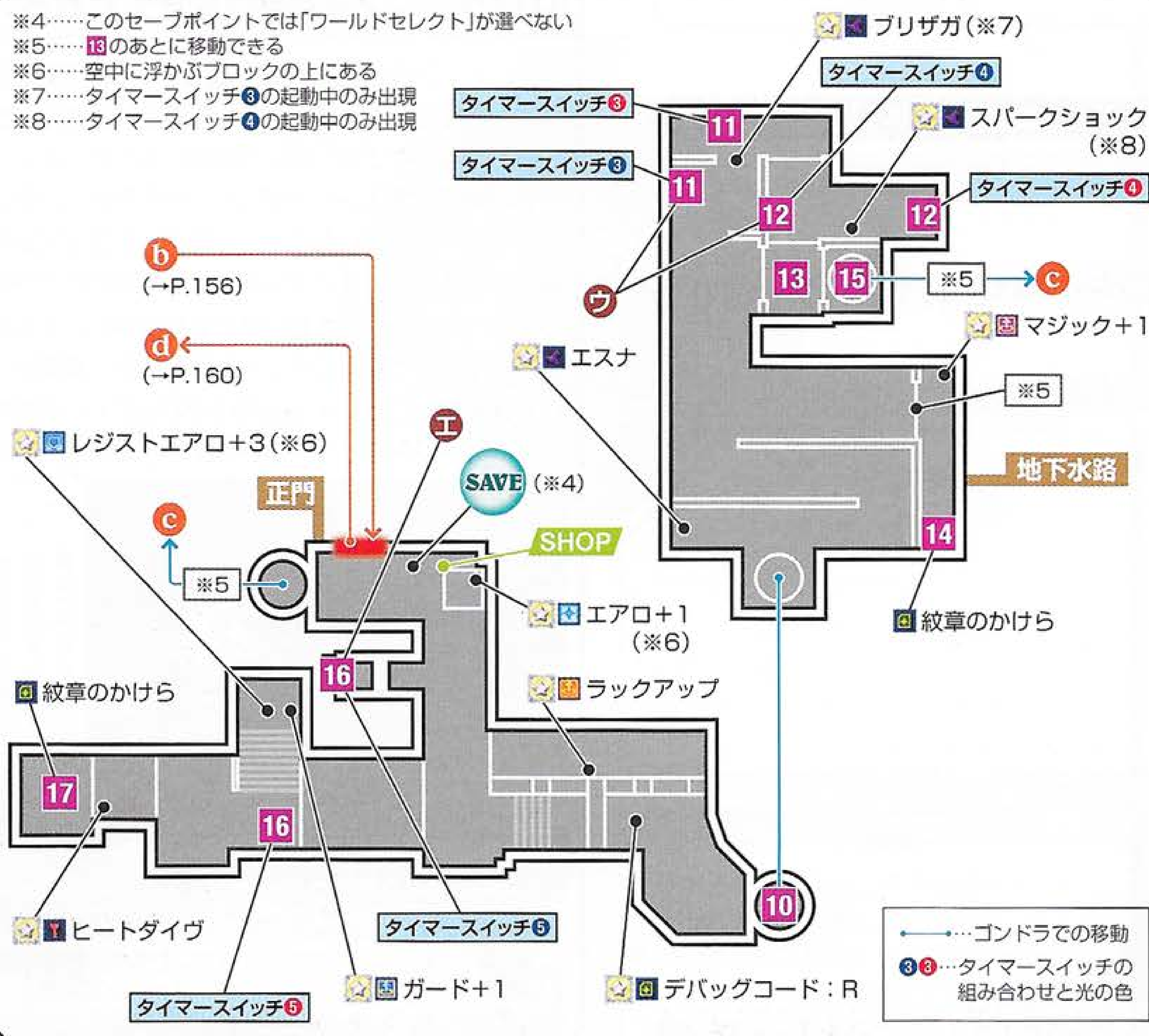
画面右下のアイコン	仲間たちの行動
ソラを追う	ソラのあとをついてくる。距離が離れている場合はワープしてくる
エネミーを攻撃	エネミーを攻撃する。近くにいない場合は「ソラを追う」と同じ
ブロックを攻撃	壊せるブロックを攻撃する。近くにない場合は「ソラを追う」と同じ

9 紋章のかけらを集めに行こう

部屋の奥にある扉は、くぼみに4個の紋章のかけらをはめこめば開く。紋章のかけらはホロウバスティオンの各所に落ちており、どれから手に入れてもいいが、本書の攻略チャートの順番で取っていけば効率良く集められるはずだ。

ソラのコマンドとドナルドのコマンドの対応

ドナルドのコマンド	対応するソラのデッキコマンド			
ドナファイガ	ファイア ファイラ バーストファイガ ブリザド ブリザラ	バスートブリザガ サンダー サンダラ エアロ エアロラ	ケアル ケアルラ エスナ マグネ マグネラ	スナイプマグネ スロウ ストップ コンフュ
ドナサンダガ	ファイガ トリプルファイガ トリプルバースト フレイムフォール ブリザガ	トリプルブリザガ トリプルバスート アイシクルマイン サンダガ チェイスサンダー	チェイスパルサー スパークショック エアロガ チェイストルネド チェイスウインド	サイクロン ケアルガ マグネガ クエイク



探索ガイド

ウ タイマースイッチ3と4の仕掛けの解きかた

どちらのスイッチも制限時間は25秒で、赤く光るスイッチの手前に、ブロックの壁が2列出現する。ハードブロックなどの固いブロックが多いため、ふつうに壊していくのは大変だが、Xボタンで『グーフトルネド』を連続で使わせれば、手早く壊すことが可能だ。



⬅『グーフトルネド』を連続で使えるようにコマンドをセットしておこう。



➡途中でボムブロックに攻撃が当たれば、多くのブロックをまとめて壊せる。

エ タイマースイッチ5の仕掛けの解きかた

制限時間は1分。東側の通路と西側の通路とのあいだにブロックが多数出現するので、下の写真の要領で西側へ渡ろう。なお、タイマースイッチ5を調べて仕掛けを解いたあとは、足場となるメタルブロックが出現し、東側と西側を自由に行き来できるようになる。



⬅手前のメタルブロックの上に乗り、上昇したあとにマグネブロックの上へ。



⬅マグネブロックが西側に寄ったら『エアスライド』で一気に通路へ渡ろう。

P.157より

※「10～15」、「16～17」、18(→P.161)の3グループは、どれから行なってもかまわない

正門

10 ゴンドラで地下水路へ移動する

地下水路

11 タイマースイッチ❸の仕掛けを解いて壁を動かす

12 タイマースイッチ❹の仕掛けを解いて壁を動かす

13 ドナルドと合流する

14 紋章のかけらを拾う

入手 紋章のかけら

15 ゴンドラで正門へ移動する

正門

16 タイマースイッチ❺の仕掛けを解いて紋章のかけらを出現させる

17 紋章のかけらを拾う

入手 紋章のかけら

P.161へ

11 12 13 地下水路の奥でドナルドと合流

タイマースイッチ❸と❹の仕掛けを解き、壁を動かして進んでいくと、ドナルドと合流できる。以降は、Aボタンの『たのむ』でグーフィーとドナルドにまとめて指示を出すことができ、ふたりにハートレスやブロックを攻撃してもらえるのだ（指示の種類はP.157、ドナルドの能力はP.156を参照）。なお、仲間がグーフィーだけのときとは、以下のようなちがいがあるので覚えておこう。

ドナルドが合流したあとの変化

- クロックゲージがたまるようになり、満タンまでためると、フィニッシュコマンド『エイミングレイ』が使える
- 『エーテル』『ハイエーテル』が使える
- 『ラストエリクサー』使用時にクロックゲージが満タンになる効果が得られる

14 紋章のかけらを入手して正門へもどる

ドナルドと合流したあとは、水路の対岸のつきあたりで壁が動いて、紋章のかけらが取れるようになる。これを拾ったらゴンドラで正門にもどろう。



←ドナルドがいた場所の近くにあるゴンドラで、正門の扉の前へ行くことができる。

16 17 正門で紋章のかけらを入手

タイマースイッチ❺の仕掛けを解けば、正門の西のつきあたりに紋章のかけらが出現する。拾いに行くときは、途中にあるレアプライズブロックの中身を下の探索ガイドの方法で取っておくといい。

レアプライズブロックは『ドナサンダガ』で壊せばラク

ドナルドが仲間に加わったあとは、コマンドマトリックスにセットするコマンドを調整して、『ドナサンダガ』を連発できるようにするのがオススメ。『ドナサンダガ』は頭上から雷を何本も落とすので、周囲の敵をまとめて攻撃できるほか、高い場所にあるレアプライズブロックを壊して中身を取るのにも使えるのだ。



←P.80の方法と同じく、目標となるブロックの真下付近から攻撃すればOK。



※9……タイマースイッチ8の起動中のみ出現

e (→P.162)

タイマースイッチ8
キ
22
22
メガフレア (※9)
書庫2
タイマースイッチ8

ケアル+3
タイマースイッチ7
21
21
書庫4
カ
タイマースイッチ7

書庫3
ファイガ
タイマースイッチ6
オ
20
20
サンダー+3
タイマースイッチ6

書庫1
19
18
魔法の仕掛け
紋章のかけら

エントランス(下部)
正門へ
d (→P.158)

66…タイマースイッチの組み合わせと光の色

探索ガイド

オ タイマースイッチ6の仕掛けの解きかた

制限時間は20秒。タイマースイッチ6の前に出現したメタルブロックの壁は、一部分だけゴーストブロックになっている。それが消えたときに通り抜ければ、タイマースイッチ6は目の前だ。壁の前で左右に動いているダメージブロックは、仲間への指示を「ブロックを攻撃」にして、ドナルドとグーフィーに壊してもらおう。



←左右に動くダメージブロックがなければ、壁の奥へ行くのはとても簡単だ。

カ タイマースイッチ7の仕掛けの解きかた

制限時間は30秒。部屋のスミにゴーストブロックの階段が出現するので、そこから本棚の上へのぼろう。そのあとは、本棚の上を通ってタイマースイッチ7のもとへ向かえばいい。ただし、途中にはバウンドブロックが並んでいる場所がある。これに触れると弾き飛ばされ、本棚の下に落ちてタイムロスになるので注意。



←2段目が出現したら、矢印のようにジャンプして本棚の上へ飛び乗ろう。

P.159より

書庫1

18 紋章のかけらを拾う

入手 紋章のかけら

19 魔法の仕掛けを調べて本棚を動かす

書庫3

20 タイマースイッチ❻の仕掛けを解いて本棚を動かす

書庫4

21 タイマースイッチ❼の仕掛けを解いて本棚を動かす

書庫2

22 タイマースイッチ❽の仕掛けを解いて本棚を動かす

P.163へ

18 19 ドナルドがいれば先に進める

地下水路でドナルドが仲間に加わったあとに、書庫1にある魔法の仕掛けを調べると、ドナルドが魔法を当てて、本棚を動かしてくれる。これで書庫3へ行けるようになるのだ。



⬅書庫1のテーブルの上には紋章のかけらがある。忘れずに手に入れておこう。

20 21 22 本棚を動かして進んでいく

書庫3、書庫4、書庫2では、それぞれタイマースイッチの仕掛けを解くと本棚が動き、つぎの部屋へ進めるようになる。ちなみに、書庫4でタイマースイッチ❼の仕掛けを解いて奥へ進むと、書庫3の本棚の上に出るが、書庫2へ行くには、画面左側の本棚に囲まれた場所へ飛び降りればいい。



⬅書庫3と書庫4のレアプライズブロックは、本棚の前で『ドナサンダガ』を使うことでラクに壊せる。

キ タイマースイッチ❽の仕掛けの解きかた

書庫2にはメタルブロックの柱が3本立っており、そのうちの1本の上にタイマースイッチ❽がある。タイマースイッチ❽を調べると、ブロックがノーマルブロックに変化し、下の写真のように柱の位置がシャッフルされてから制限時間10秒のタイマーが動き出す。ブロックを壊さなければタイマースイッチ❽に近づけないので、シャッフルの時点でスイッチやレアプライズブロックの位置を目で追っておき、それらの柱だけを『ドナサンダガ』の連発で壊そう。



⬆タイマースイッチ❽を調べた直後にブロックがノーマルブロックに変化し、柱の位置が2回入れかわる。

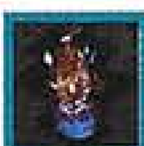


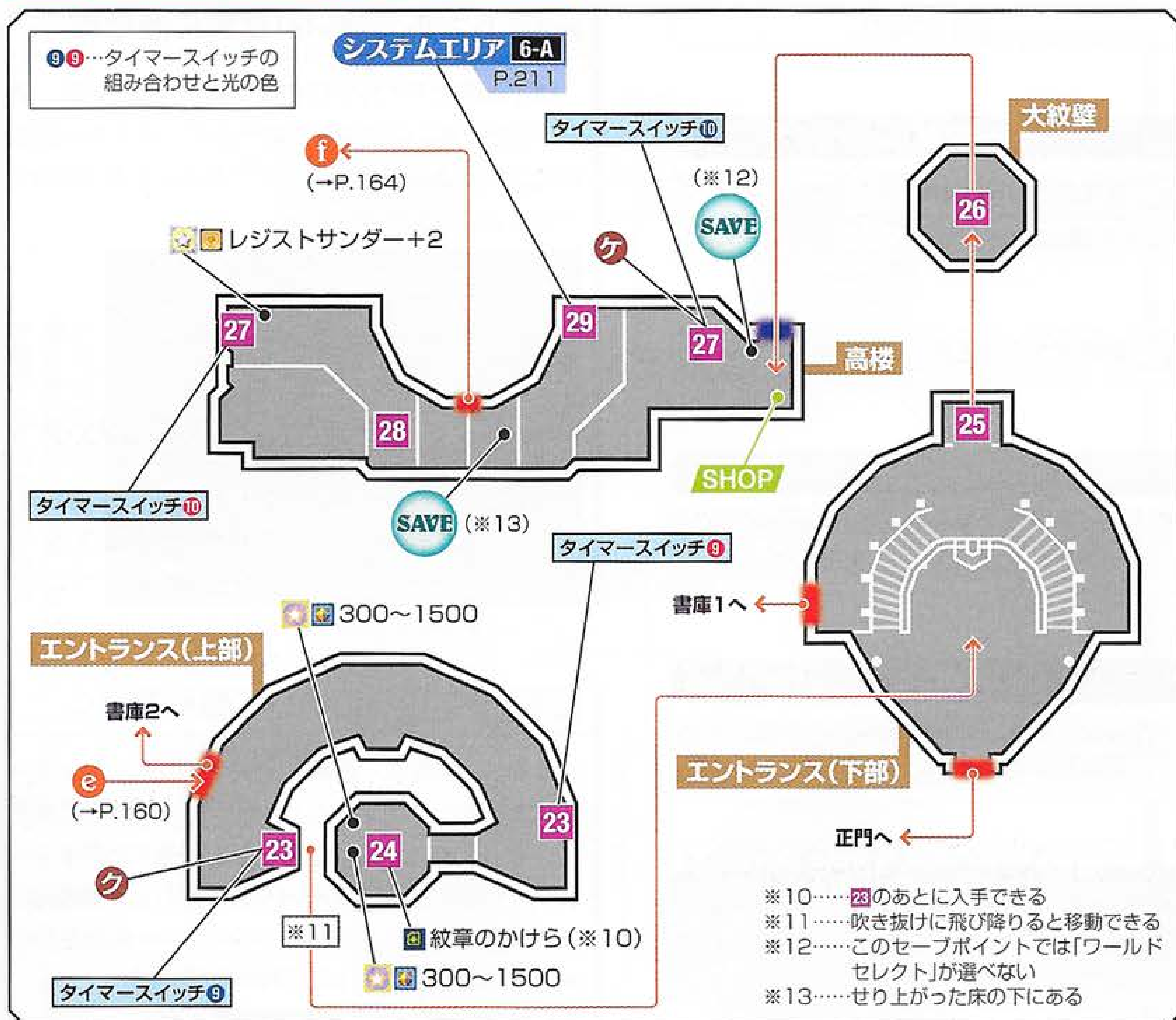
⬆いずれかの柱の一番上がレアプライズブロック(すでに壊している場合はプライズブロック)に変化する。



⬆柱が高速で動いて位置がめまぐるしく入れかわっていき、シャッフルが終わったらタイマーがスタート。







●探索ガイド

ケタイマースイッチ❾の仕掛けの解きかた

制限時間は1分。通路にはブロックの壁が多数出現するが、仲間への指示を「ブロックを攻撃」にしつつ、『ドナサンダガ』を連発させれば、タイマースイッチ❾のところへ制限時間内に行くのは難しくない。エネミーは、『ドナサンダガ』の雷に巻きこんで倒せることが多いので、さほど気にしなくても大丈夫だ。



⬅クロックゲージがたまったら積極的に『エイミングレイ』を使っていい。

ケタイマースイッチ❿の仕掛けの解きかた

制限時間は1分30秒。タイマースイッチ❿は西のつきあたりにあるので、下の写真のように進んでいこう。なお、タイマースイッチ❿のそばにはレアプライズブロックがあるが、これは仕掛けを解いたあとも残っているため、制限時間内に急いで壊さなくてもいい。



⬆メタルブロックの壁からときどきバウンドブロックがせり出してくるので、上に乗ってジャンプしよう。



⬆ハードブロックの壁を壊して先へ進み、バウンドブロックの上にあるブロックを壊してもらう。



⬆バウンドブロックでジャンプした先にあるブロックを壊し、タイマースイッチ❿を床に降ろして調べる。

P.161より

エントランス(上部)

23 タイマースイッチ⑨の仕掛けを解いて紋章のかけらを出現させる

24 紋章のかけらを拾う

入手 紋章のかけら

エントランス(下部)

25 扉を調べて紋章のかけらをはめこむ

大紋壁

26 ハートレスの集団と戦う

高楼

27 タイマースイッチ⑩の仕掛けを解いて床を動かす

28 パイプに近づく

29 バックドアを見つけてシステムエリアに入る

システムエリア 6-A (→P.211)

SP報酬	
Dブリザラ	マジック+1
コマンドリング	ガード+1
HP+2	レジストファイア+3
アタック+1	マグネラ

P.165へ

23 24 吹き抜けに飛び降りれば近道ができる

エントランス(上部)にあるタイマースイッチ⑨の仕掛けを解けば、中央に浮かんでいる足場に紋章のかけらが出現する。それを取ったあとは、そのまま吹き抜けに飛び降りるといい。すると、エントランス(下部)へ移動でき、紋章のくぼみがある扉のところへすぐに行けるのだ。

25 紋章のかけらを扉にはめて大紋壁へ

紋章のくぼみがある扉を調べると、ここまでに入手してきた紋章のかけらをはめこめる。4つのくぼみが全部埋まれば、この扉から大紋壁へ移動できるようになるのだ。ただし、いったん移動したらエントランス(下部)にはもどれないので注意。

26 巨大ゴンドラでハートレスの集団とバトル

大紋壁に出ると、高楼まで巨大ゴンドラに乗って移動することになる。そのあいだはハートレスがつぎつぎと襲ってくるので、『ドナサンダガ』をはじめとするデッキコマンドや、フィニッシュコマンドの『エイミングレイ』も積極的に使って戦おう。敵を全滅させれば、巨大ゴンドラは高楼に到着する。

27 28 29 大広間へ乗りこむために異変を解決

大広間(左ページのマップのf)への入口は、タイマースイッチ⑩の仕掛けを解いたあとにせり上がる床の下にある。しかし、最初の時点ではパイプが邪魔で、そこまでたどり着けない。パイプに近づいたあとにバックドアを見つけ出して、システムエリア 6-A に入ろう。そのシステムエリアをクリアすればパイプがなくなり、大広間へ行けるようになる。

システムエリア 6-A のフロアトライアル

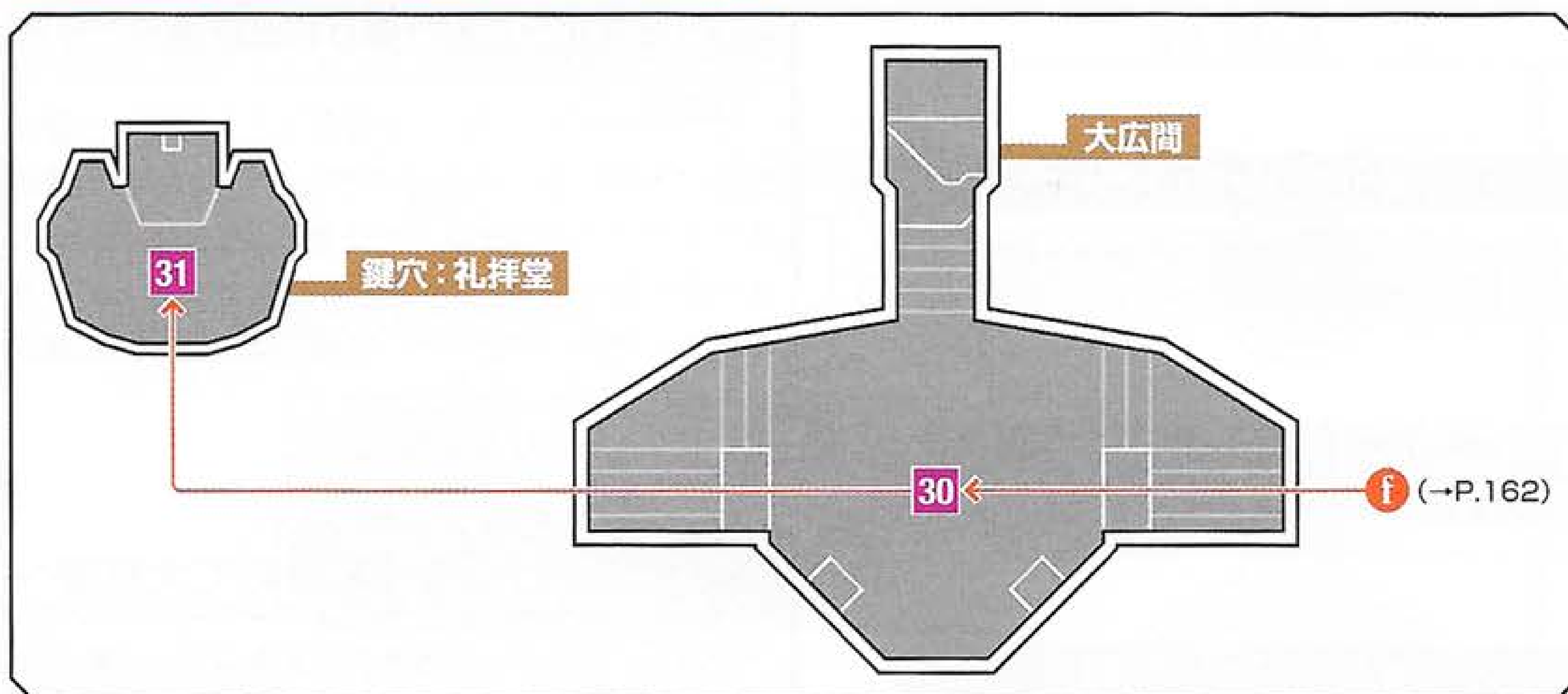
フロア	フロアトライアル	レート
1F	フィニッシュコマンドを1回使用	×4.0
2F	ハートレスを○体討伐(※14)	×5.0

※14……倒す必要がある敵の数は、どのルームが配置されるかによって変わる



←この先では強敵たちと戦うことになるので、バトルの準備やセーブを忘れずに。





ホロウバスティオン前編 フリークエスト

エントランス(上部)
書庫4
g
書庫2
システムエリア 6-B
ライブラ LV4
P.212
大紋壁
SAVE
システムエリア 6-A
P.211
g
書庫3
高楼
SHOP
書庫1
エントランス(下部)
SAVE
START
SHOP
正門

▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
ワイバーン	43	P.289
ディフェンダー	43	P.289
ダークボール	43	P.290
ブラックファンガス	43	P.290
ウィザード	43	P.293

P.163より

大広間

30 新たなキーブレードを手に入れて鍵穴の世界へ向かう

ボスステージ

31 鍵穴：礼拝堂でピートやデータ・リクと戦う

バトル ピート(→P.305)
バトル データ・リク(→P.306)
入手 過ぎ去りし思い出

エピソードクリア

30 31 キーブレードを持ってボスステージへ

大広間を訪れると、ドナルドとグーフィーが同行しなくなるかわりに、ソラはふたたび『たたかう』やデッキコマンドなどが使えるようになる。そのあとは鍵穴の世界へ行き、ピートと2回、データ・リクと3回の計5回戦う。これらのバトルに勝てば、ホロウバスティオン前編のエピソードは終了だ。



←大広間に入ったあとは、キャンプメニューを開く機会がゲームオーバー時にしかない。



➡ピートたちとのバトルは5連戦なので、『ケアル』などの回復手段を用意しておこう。

ワールドスコア

ピートおよびデータ・リクとの5連戦にかかった時間が短いほどスコアは高くなる。バトル中に出現するブロックを壊してもスコアが増えない点には注意。

スコア ＝ ボスステージのタイムボーナス（60000 − ピートとデータ・リクの討伐時間ペナルティ　※ペナルティは100分の1秒経過につき1） ＋ ボスステージでのエネミーのスコア(下記参照)の合計

エネミー	スコア
ピート	1000(1～2戦目の合計)
データ・リク	1000(3～5戦目の合計)

▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ボーナスアイテム ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
40000以上	S	ストライクレイド	ハードストライク	ファイガ	イラプション
35000～39999	A	ケアルラ	ストライクレイド	ハードストライク	ファイガ
30000～34999	B	サンダースラム	ケアルラ	ストライクレイド	ハードストライク

フリークエストでの探索のポイント

ホロウバスティオン前編にはクエストがないものの、エントランス(上部)には、エネミーのレベルが高いうえに13フロアという長丁場のシステムエリア 6-B がある。ソラを十分に成長させていないと、SPを大量に獲得したうえでクリアするのは難しいが、SP報酬には貴重なチップがそろっているので、ぜひ挑戦したい。



←エピソード中とはちがって、どの場所のセーブポイントでもワールドセレクトが可能。

ホロウバスティオン後編

HOLLOW BASTION

HOLLOW BASTION



ドナルドやグーフィー、そして王様と固い絆を結んだことで、作り物ではないキーブレードの力を手に入れたソラ。追いつめられたピートは、リクにバグを植えつけ、ソラを倒させようとけしかけた。なんとか戦いに勝利するソラだが、このままではリクが完全にバグに支配されてしまう。リクを助けるため、ソラはリクのデータ内部に潜入する。

ホロウバスティオン後編

全体マップ

トラヴァースタウン

システムエリア 7-B
P.213

リクの記憶世界
(1番街)

リクの記憶世界
(2番街)

ホロウバスティオン

リクの記憶世界
(礼拝堂)

リクの記憶世界
(デスティニーアイランド)

システムエリア 7-A
P.213

デスティニーアイランド

リク データ内部

SHOP

SAVE

START



▶出現するエネミー

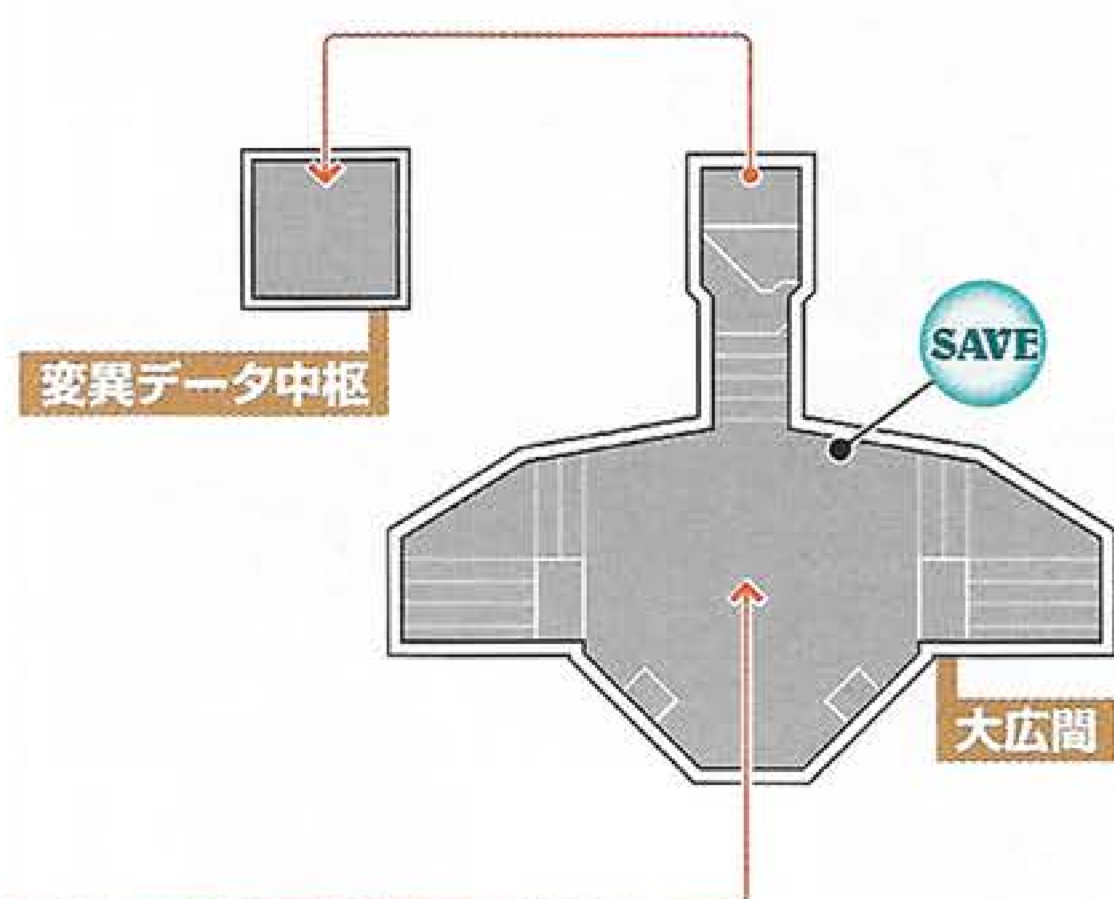
名前	LV						掲載ページ
	デスティニーアイランド	トラヴァースタウン	ワンダーランド	アグラバー	ホロウバスティオン	変異データ中枢	
ブロックバグ	12	25	38	51	—	—	P.288
プライズバグ	12	25	38	51	—	—	P.291
ダメージバグ	—	25	38	51	—	—	P.291
メタルバグ	—	—	38	51	—	—	P.292
データ・リク	—	—	—	—	53	—	P.307
ソラ・ハートレス(ネオダークサイド)	—	—	—	—	—	53	P.309
ソラ・ハートレス	—	—	—	—	—	53	P.310

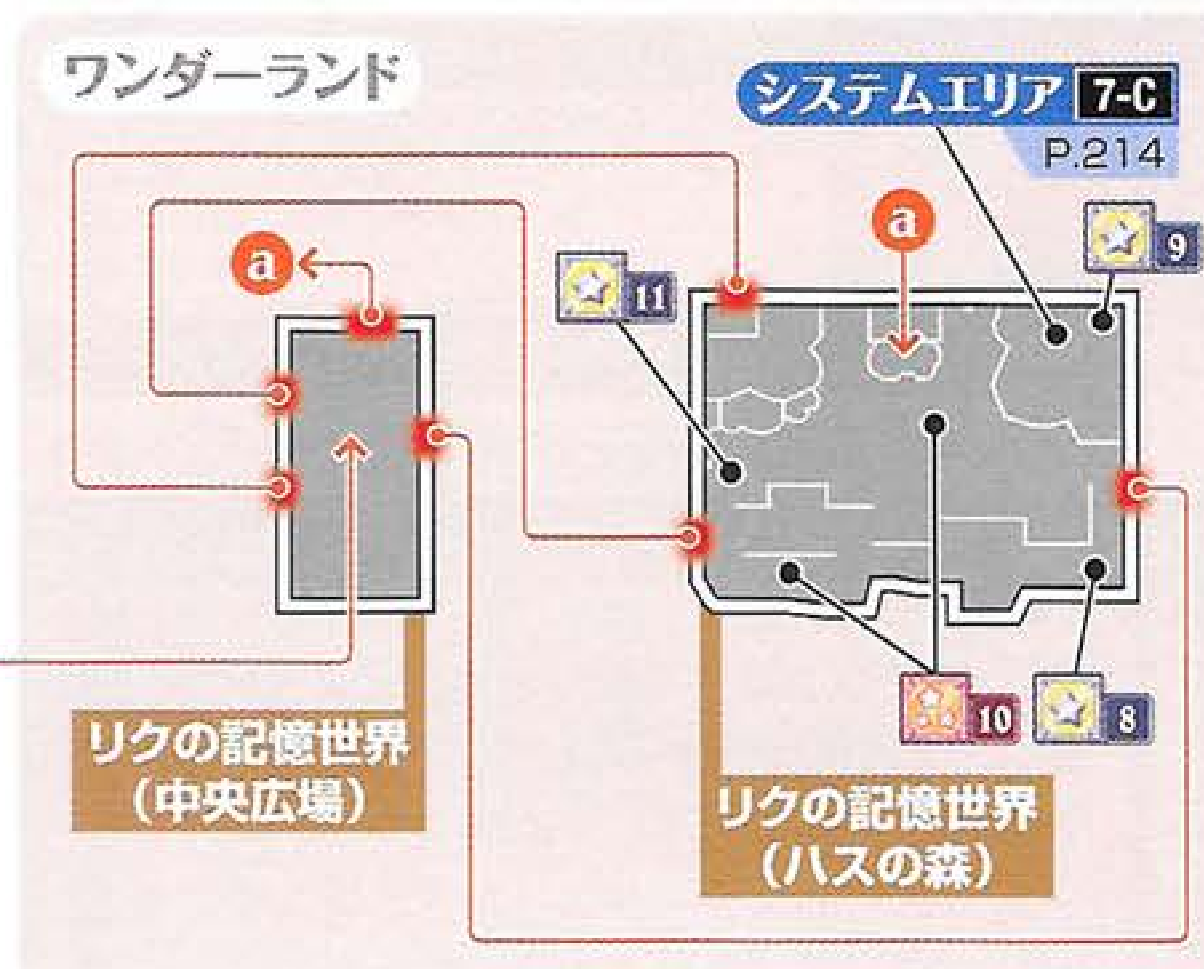
▶プライズブロックの中身

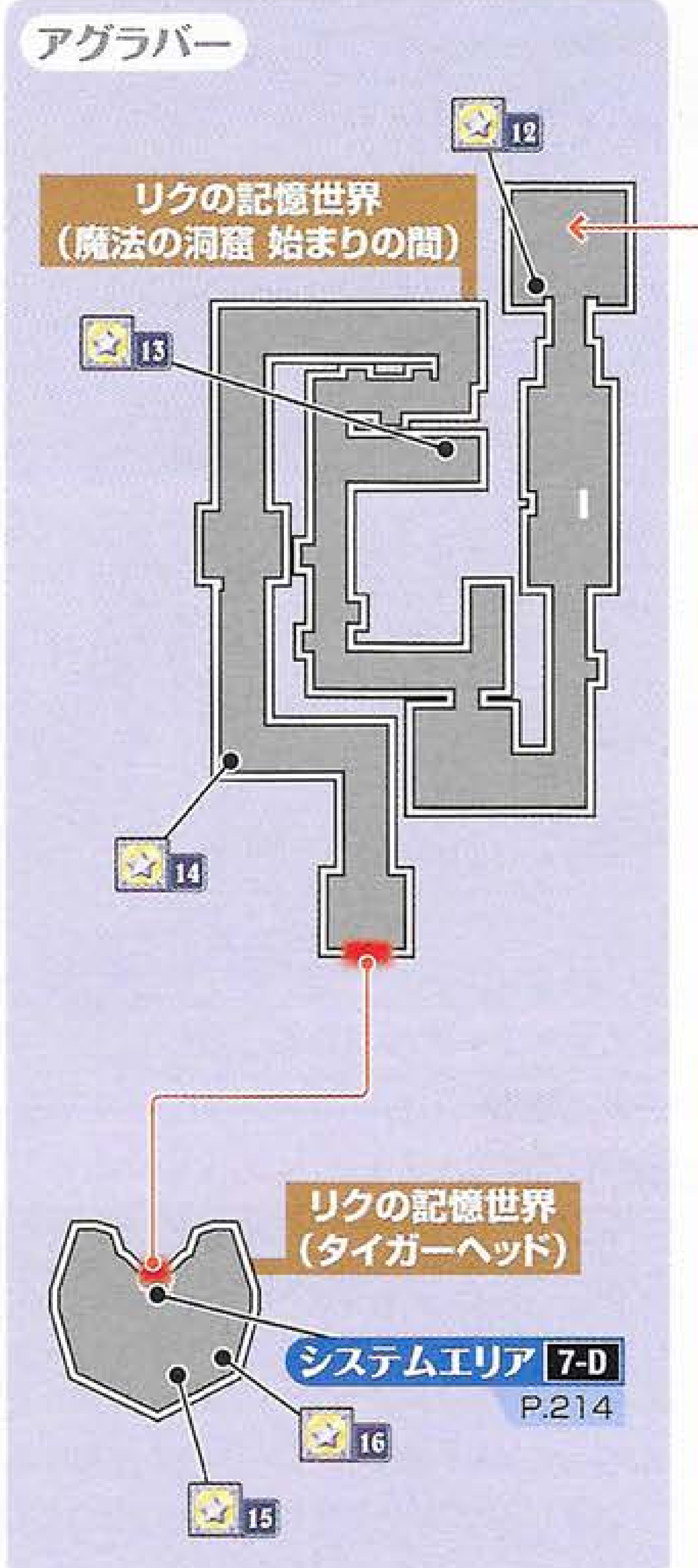
中身	確率
マニー(50)	50%
HPボール(15)＋マニー(50)	14%
ポーション	10%
エーテル	7%
ハイポーション	5%
オールキュア	5%
ハイエーテル	4%
エリクサー	4%
ラストエリクサー	1%

▶レアプライズブロックの中身

No.	中身	No.	中身	No.	中身	No.	中身
1	デバッグコード：R	5	エアロガ	9	レジストブリザド+4	13	レジストサンダー+3
2	アタック+3	6	レジストファイア+4	10	ケアルガ	14	スタンインパクト
3	デバッグコード：R	7	レジストエアロ+4	11	サンダガ	15	トリプルバースト
4	HP+6	8	エアロ+3	12	スパークダイヴ	16	チェイストルネド

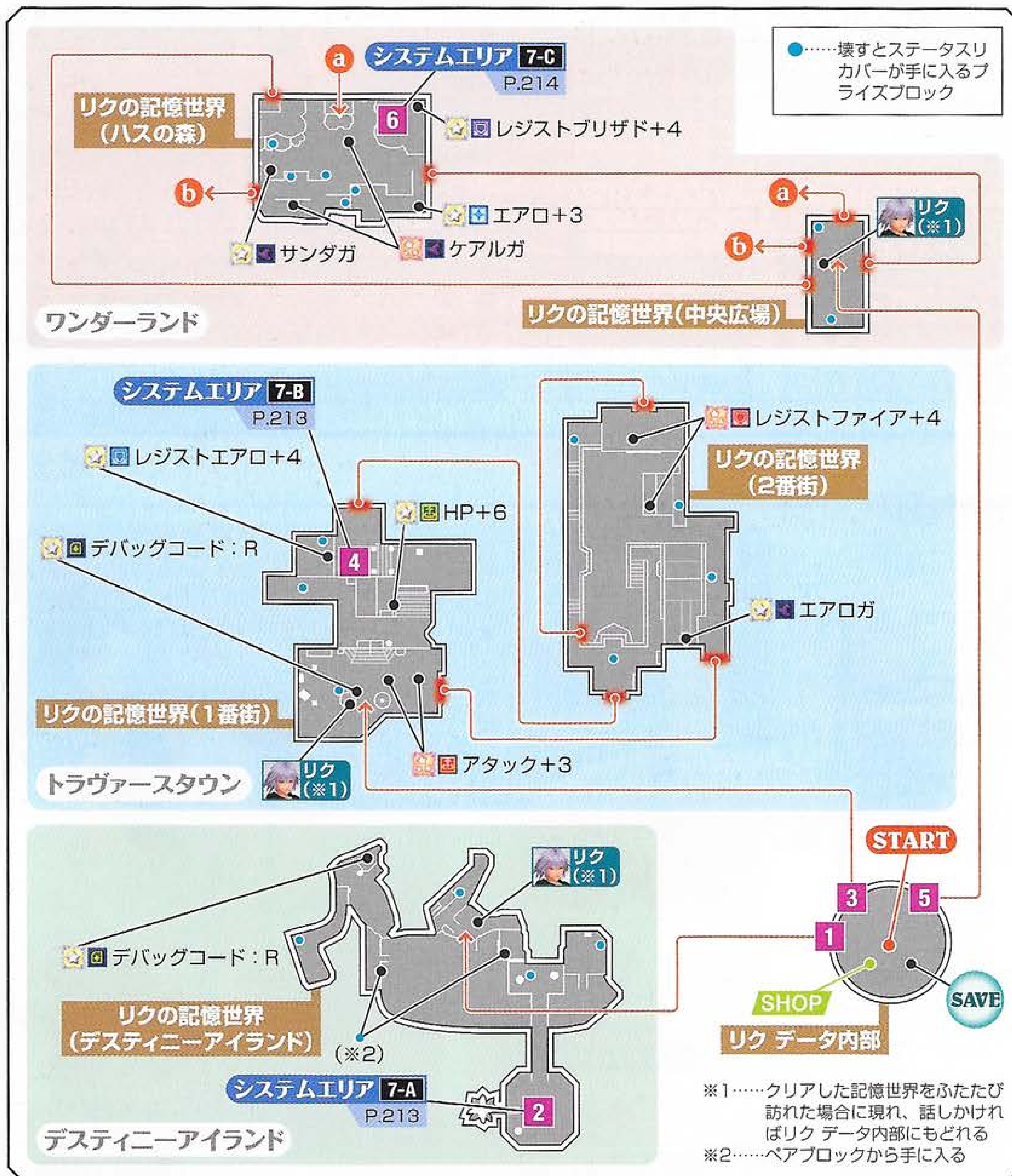






ホロウバスティオン後編 ●HOLLOW BASTION

エピソード攻略



●探索ガイド

ステータスリカバーを取ってソラの力を回復しよう

バグに奪われたソラの力を取りもどすためには、リクの記憶世界でプライズブロックを壊すかプライズバグを攻撃したときに出現する青い玉(ステータスリカバー)を取ればいい。すると、画面左上のバグ回復率が上昇し、ソラのステータスがそのぶん回復するのだ。ただし、バグ回復率の上限は最初の時点だと20%で、以降はリクの記憶世界をひとつクリアするごとに20%ずつ増えていく。なお、プライズバグからは何度でもステータスリカバーを入手できるが、プライズブロックを壊したときにステータスリカバーが出現するのは最初だけだ。

おもな舞台となるのは、リクの記憶から作られた5つの世界。いずれもソラが冒険してきたワールドだが、以前とはエリアの形やブロックの位置が異なるのだ。

▷BOSS


マレフィセントドラゴン


ソラ・ハートレス（ネオダークサイド）


ソラ・ハートレス

リク データ内部

1 入口を調べて、リクの記憶から作られたデスティニーアイランドへ向かう

リクの記憶世界（デスティニーアイランド）

2 バックドアを調べてシステムエリアに入る

システムエリア 7-A（→P.213）

SP報酬
- シーモスネックレス
- ハリセン
- HP＋2
- アタック＋1
- マジック＋1
- トリプルバースト
- ランドクラッシュ

リク データ内部

3 入口を調べて、リクの記憶から作られたトラヴァースタウンへ向かう

リクの記憶世界（1番街）

4 バックドアを調べてシステムエリアに入る

システムエリア 7-B（→P.213）

SP報酬
- エイミングソウ
- はらまき
- デバッグコード：R
- ガード＋2
- ラックアップ
- ファイア＋4
- バーストファイガ

リク データ内部

5 入口を調べて、リクの記憶から作られたワンダーランドへ向かう

リクの記憶世界（ハスの森）

6 バックドアを調べてシステムエリアに入る

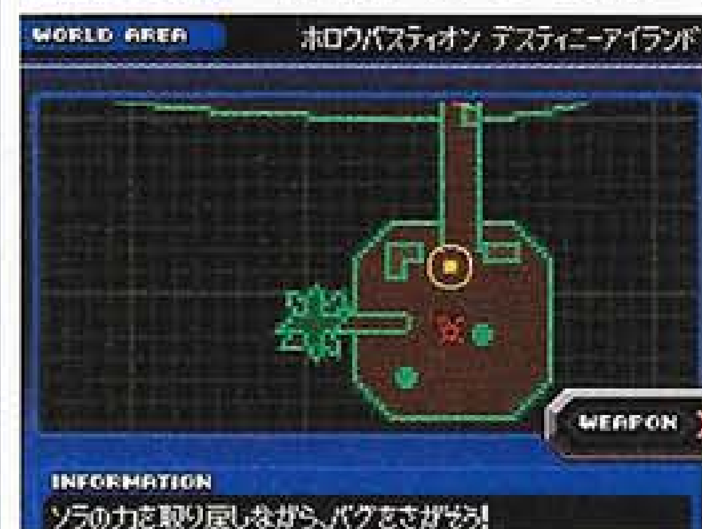
システムエリア 7-C（→P.214）

SP報酬
- リベンジリング
- 赤いバラ
- デバッグコード：R
- ブリザド＋4
- ケアル＋4
- レジストブリザド＋3
- ラッシュアッパー

P.171へ

1 2 5つの世界を順番にめぐってバグ退治

ホロウバスティオン後編のエピソードでは、リクの記憶から作られた5つの世界を順番に訪れていくことになる。各世界にはシステムエリアがあり、それをクリアすると、自動的にリク データ内部へもどると同時に、つぎの世界への入口が開かれるのだ。ただし、エピソード開始直後にバグに力を奪われたせいで、ソラのステータスは一時的に下がってしまっている。そのままの状態で敵と戦うのは大変なので、それぞれの世界を訪れたら、まずは左ページの探索ガイドの方法でソラの力を取りもどそう。



←各システムエリアのバックドアは最初から出現した状態なので、ナビマップで探せる。

システムエリア 7-A のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	回復コマンド禁止	×4.0
2F	15回以上のダメージ禁止	×6.0

4 6 エリアのつながりが異なっている

リクの記憶世界のうち、トラヴァースタウンおよびワンダーランドでは、エリアとエリアのつながりが、これまでに探索した本物のワールドとは少し異なる。迷わないようにナビマップで現在位置を確認しながら、システムエリアのバックドアを探そう。

システムエリア 7-B のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	5回、雷属性でハートレスを帯電	×4.0
2F	オーバークロックMAXで敵を5体討伐	×4.0
3F	10回以上空振り禁止	×5.0

システムエリア 7-C のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	8回以上のダメージ禁止	×4.0
2F	フィニッシュコマンドを1回使用	×5.0

ホロウバスティオン

リクの記憶世界（礼拝堂）

変異データ中枢

大広間

SAVE

リクの記憶世界（トラヴァースタウン）へ

リクの記憶世界（ワンダーランド）へ

リクの記憶世界（デスティニーアイランド）へ

SHOP

SAVE

リク データ内部

リク（※3）

スパークダイヴ

レジストサンダー＋3

アグラバー

リクの記憶世界（魔法の洞窟 始まりの間）

スタンインパクト

システムエリア 7-D P.214

リクの記憶世界（タイガーヘッド）

ア

300〜2000

トリプルバースト

チェイストルネド

●……壊すとステータスリカバーが手に入るプライズブロック

※3……クリアした記憶世界をふたたび訪れた場合に現れ、話しかければリク データ内部にもどれる

探索ガイド

㋐タイガーヘッドの鼻の上にのぼる

システムエリア 7-D のバックドアは、タイガーヘッドの鼻の上にあるので、下の写真の要領でブロックを跳び移っていくといい。途中にあるレアプライズブロックは、ブロックを跳び移って壊しに行くよりも、各ブロックの真下付近から『サンダー』などで壊したほうがラクだ。


⬆まずはバウンドブロックで空中に浮かぶメタルブロックの上へ。


⬆メタルブロックの端から、タイガーヘッドに向かってジャンプ。


⬆ジャンプの頂点付近で『エアスライド』を使って鼻の上に乗ろう。

P.169より

リク データ内部

7 入口を調べて、リクの記憶から作られたアグラバーへ向かう

リクの記憶世界(タイガーヘッド)

8 バックドアを調べてシステムエリアに入る

システムエリア 7-D (→P.214)

SP報酬
- イモータルチャーム
- 水晶のイヤリング
- デバッグコード：R
- HP+4
- アタック+2
- マジック+2
- チェイスサンダー

リク データ内部

9 入口を調べて、リクの記憶から作られたホロウバスティオンへ向かう

リクの記憶世界(礼拝堂)

10 リクの姿をしたバグと戦う

バトル データ・リク(→P.306)

リク データ内部

11 出口を調べて、リクのデータ内部から脱出する

ボスステージ ステージA(→P.172)

横スクロールアクション

礼拝堂(竜の間)でマレフィセントドラゴンと戦う

バトル マレフィセントドラゴン(→P.308)

大広間

12 マレフィセントとピートを捜しに行く

ボスステージ ステージB(→P.176)

3Dシューティング

13 変異データ中枢でソラ・ハートレスと戦う

バトル ソラ・ハートレス(ネオダークサイド)(→P.309)
バトル ソラ・ハートレス(→P.310)
入手 ゼロ・ワン

エピソードクリア

8 9 10 5つ目の世界をクリアすれば完全復活

リクの記憶世界(タイガーヘッド)にあるシステムエリアをクリアして、リク データ内部にもどると、リクの記憶世界(礼拝堂)への入口が現れる。これを調べて移動したあとは、ほかの4つの世界に行けなくなってしまうので、レアプライズブロックの中身の取り忘れがないようにしたい。

リクの記憶世界(礼拝堂)にはシステムエリアが存在せず、訪れた直後にデータ・リクと戦うことになる。このバトルに勝つと、その時点でのバグ回復率に関係なく、ソラのステータスが100%の状態になってリク データ内部へもどれるのだ。

システムエリア 7-D のフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート
1F	フィニッシュコマンドを2回使用	×4.0
2F	60秒以内にフロア脱出	×5.5
3F	バグブロックを30個破壊	×5.0



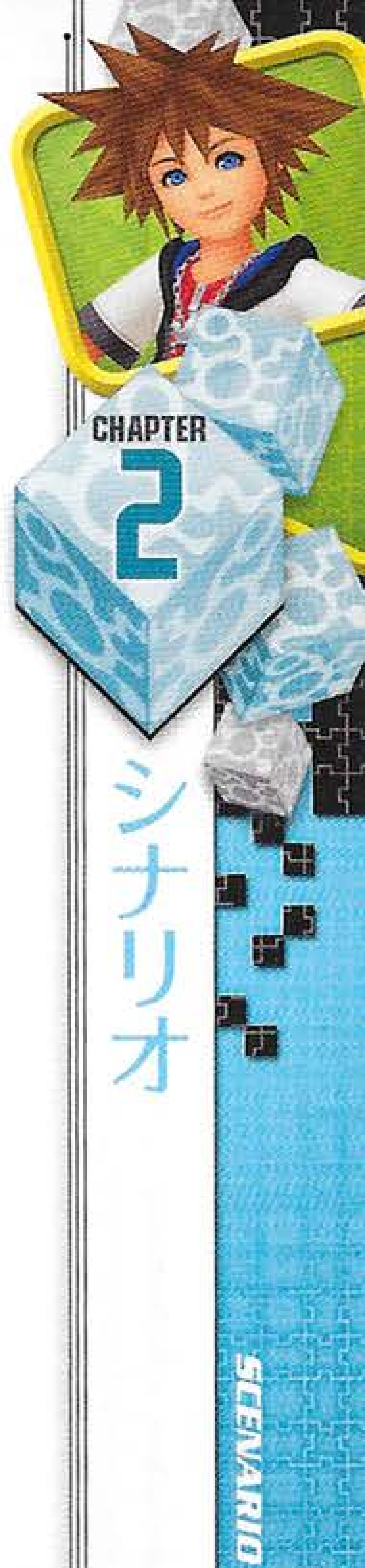
⬅データ・リクを倒してリク データ内部へもどると、記憶世界への入口が消えている。

11 ボスステージを通って脱出

リクの記憶から作られた5つの世界をすべてクリアしたあとは、リク データ内部から脱出しなければならない。脱出ルートは横スクロールアクションのボスステージになっており、終点の礼拝堂(竜の間)でマレフィセントドラゴンを倒せば、ソラは大広間へ帰ってくることができる。

12 13 バグの元凶を倒せ！

大広間の階段の上にあるデータホールの入口を調べて「かまわず進む」を選ぶと、3Dシューティングのボスステージがはじまる。ゴールにたどり着いたあとは、そのまま変異データ中枢でソラ・ハートレス(ネオダークサイド)と1回、ソラ・ハートレスと3回の4連続バトルに突入。これに勝てば、ホロウバスティオン後編のエピソードは終了だ。



HOLLOW BASTION

ボスステージガイド

HOLLOW BASTION BOSS STAGE GUIDE

横スクロールアクションと3Dシューティングを戦い抜け！

このワールドのボスステージでは、横スクロールアクションのステージAと、3Dシューティングのあとソラ・ハートレスと戦うステージBのふたつに挑戦する。どちらも最後は強敵とのバトルになるので、気を引きしめてかかろう。なお、スコアアタックを行なうときは、スコアアタックA(ステージA)とスコアアタックB(ステージB)が選択できる。



←ワールドスコアは、ステージAとBで別々に記録される。

基本ルール　ほとんどは以前のボスステージと同じ

横スクロールアクションと3Dシューティングのどちらも、基本的なルールは以前のボスステージ(トラヴァースタウンやワンダーランド)と同じ。詳細については、横スクロールアクションはP.86を、3DシューティングはP.104を参照してほしい。ただし、横スクロールアクションでは、右記のように以前とちがう点もあるので注意しておこう。

以前の横スクロールアクションステージとのちがい

- 制限時間があり、7分以内にマレフィセントドラゴンがいるエリアまでたどり着けないとゲームオーバーになる
- ソラの移動に合わせて画面がスクロールする(自動的にはスクロールしない)
- ブロックの外見が異なるほか、スイッチブロックが出現する(下記参照)

ブロック　スイッチブロックを壊して足場を作ろう

ステージAでは、はじめて見るタイプのブロックが4種類も出現する。ただし、そのうち3種類は、右のように外見がちがうだけのおなじみのブロックだ。

一方、スイッチブロックは、ここにのみ出現する特殊なブロックで、右下のような特徴を持つ。このステージには、足場がほとんどない場所や高低差が激しい場所がたくさんあるので、スイッチブロックで出現するメタルブロックを利用して進んでいくといい。



←スイッチブロックで出現したメタルブロックは一定の軌道で移動する。

ステージAに出現するブロックの外見



※1……通常のダメージブロックと異なり、ぶつかると2のダメージを受けるほか、攻撃しても破壊できない

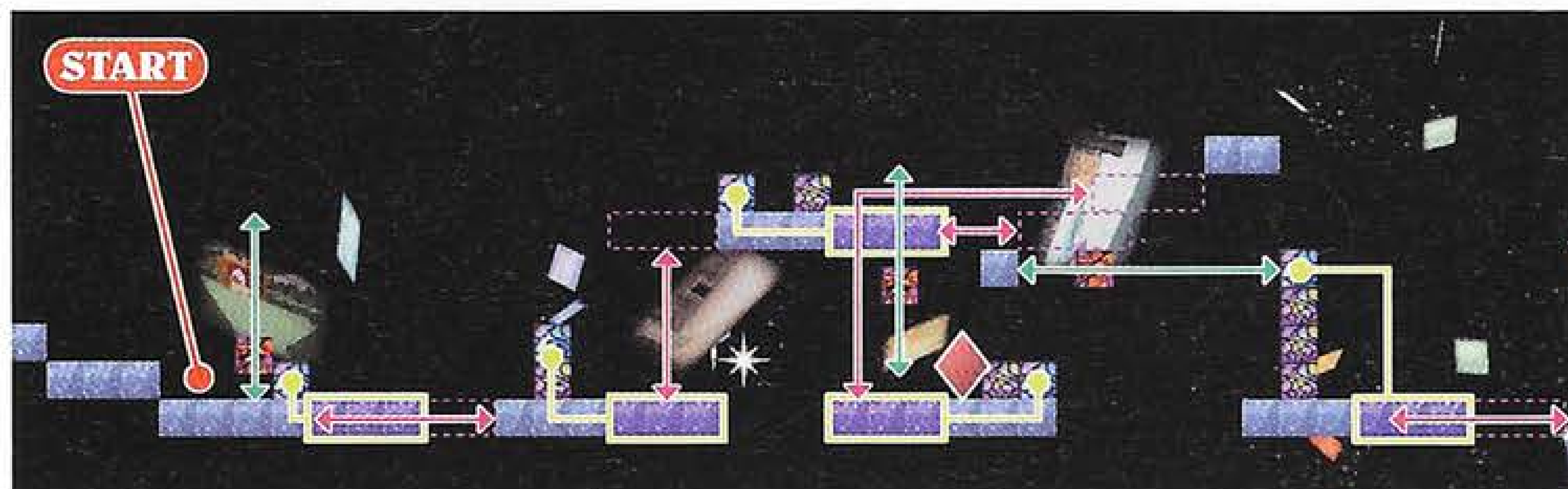
スイッチブロックの特徴

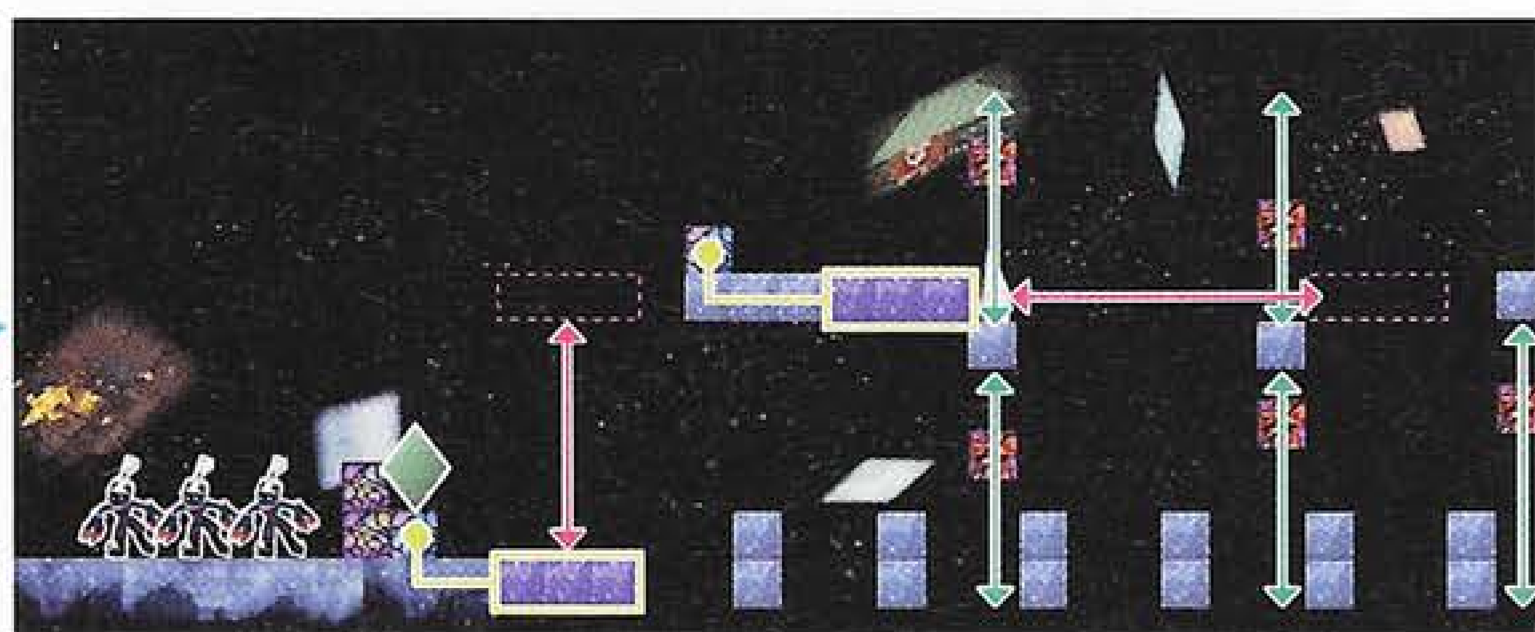
- 壊すと、移動するメタルブロックが近くに出現する。同時に、スイッチブロックの効果で出現していた別のメタルブロックは消滅する
- 壊しても約2秒後に再出現する
- 壊してもプライズは出現しない



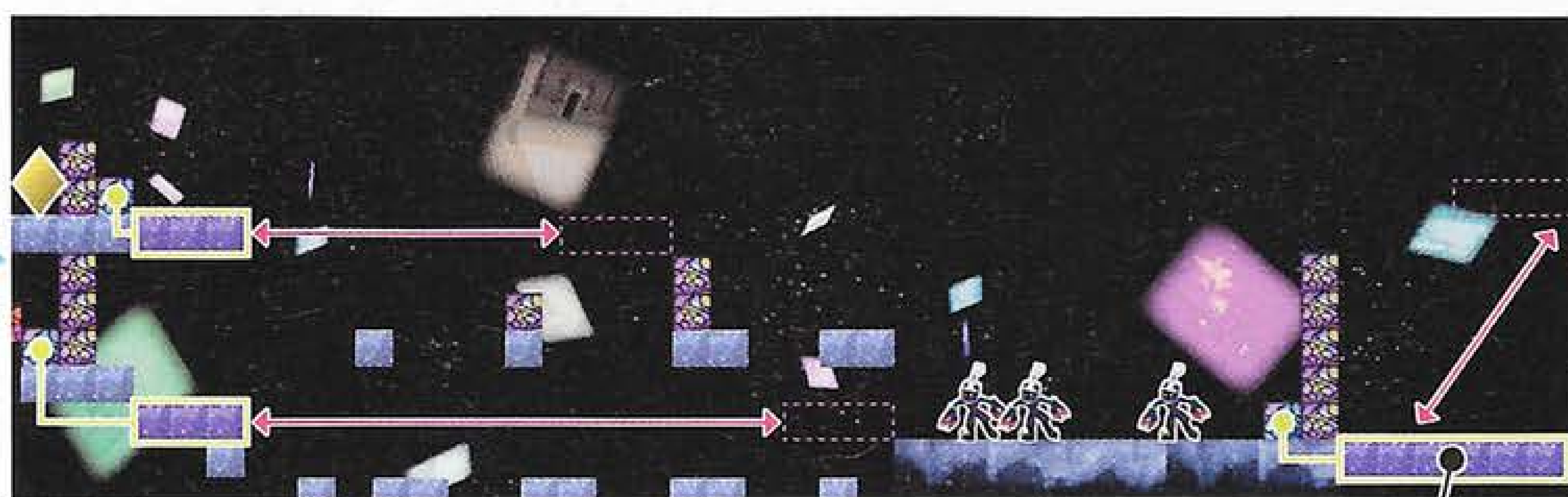
ステージA

足場の少ない地形を進んでいく前半と、マレフィセントドラゴンと戦う後半にわかれているのが特徴。前半は、高度なジャンプアクションが要求されるうえ、7分の時間制限がある難関だ。





P.174へ



この先の足場は、とても高くて遠い位置にある。ジャンプでは届かないので、スイッチブロックを壊し、出現するメタルブロックに乗って進もう。

……スイッチブロックと、それを壊したときに出現するメタルブロックの対応
……メタルブロックの移動ルート
……ダメージブロックの移動ルート
……ファイアランジ
……サンダーレイン
……ウインドスピン

※スイッチブロックを壊したときに出現するメタルブロックは、色を紫にしている

ステージAに出現するエネミー

名前	LV	落とすプライズ	
		HPボール	スコアプライズ
ソルジャー	50	1～2	20(※1)
エンジェルスター	50	1～2	20(※1)
マレフィセントドラゴン	53	―	1000

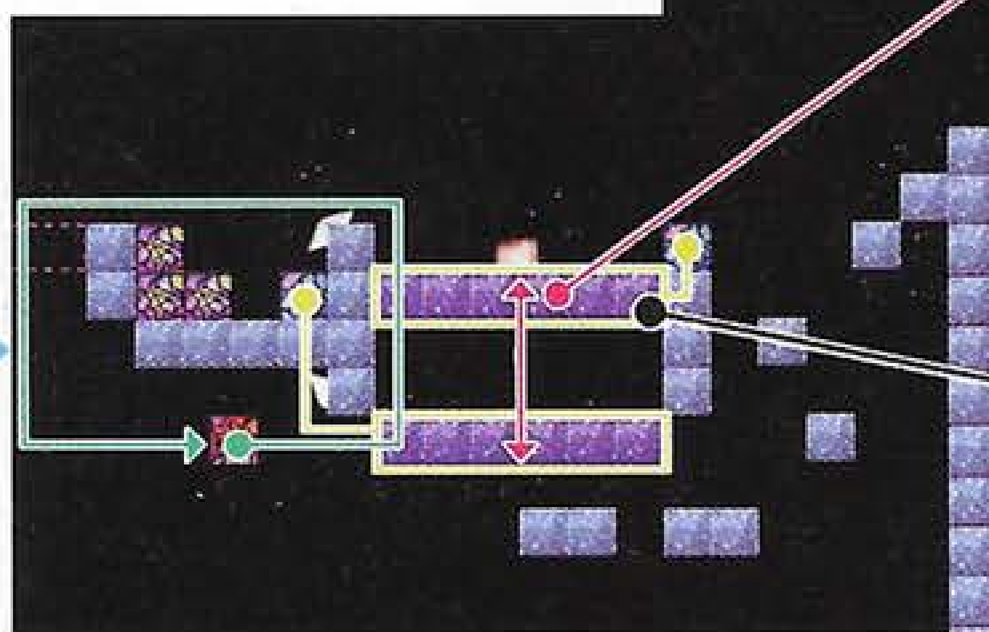
※1……スコアプライズが出現しないこともある

……スイッチブロックと、それを壊したときに出現するメタルブロックの対応
……メタルブロックの移動ルート
……ダメージブロックの移動ルート
……ブリザドダート
……ウインドスピン

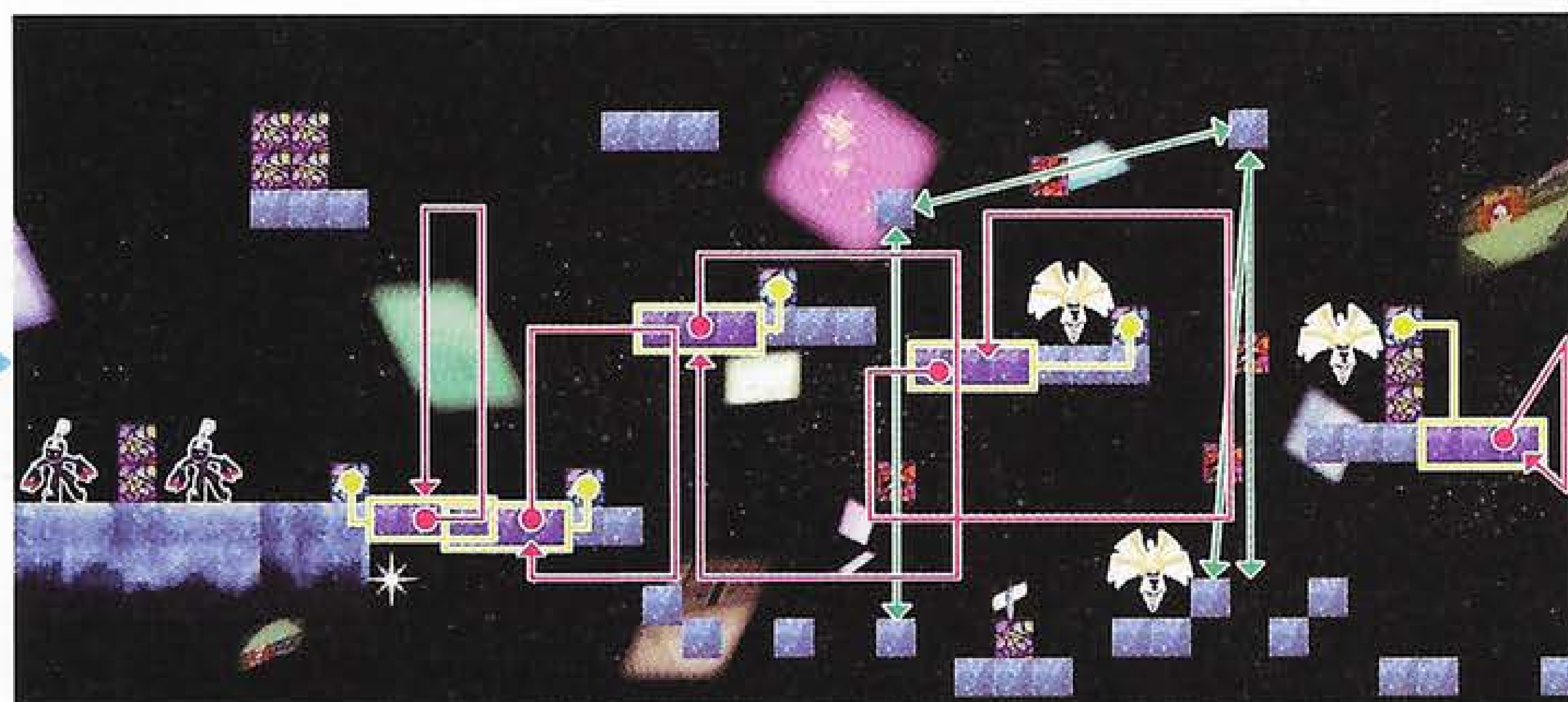
※スイッチブロックを壊したときに出現するメタルブロックは、色を紫にしている

メタルブロックに乗って移動しているときにダメージブロックにぶつかると、ブロックに引っかかって下に落ちてしまう。しかも、メタルブロックは高速で移動するので、ダメージブロックを避けられるかどうかは運まかせだ。運悪く下に落ちてしまった場合は、そのまま右へ進むのがいいだろう。

P.173より



先へ進むにはとても高い位置までのぼる必要があるものの、ジャンプするだけではたどり着けない。上へと移動するには、スイッチブロックを壊して、このどちらかのメタルブロックに乗らなければならないのだ。





ワールドスコア

HPボーナスやタイムボーナスを得る機会が多く、ランクSを取りやすい。うまくやれば、前半部分だけでも50000以上のスコアを獲得可能だ。

スコア ＝ **前半部分終了時のHPボーナス**：残りHP×100 ＋ **前半部分終了時のタイムボーナス**：残り時間（100分の1秒につき1）

＋ **マレフィセントドラゴン討伐時のタイムボーナス**：30000－マレフィセントドラゴンの討伐時間ペナルティ
※ペナルティは100分の1秒経過につき1

＋ **エネミーやブロックのスコア（下記参照）の合計**

種類	スコア
ソルジャー	20(※2)
エンジェルスター	20(※2)
マレフィセントドラゴン	1000
プライズブロック	30

▶各ランクでもらえるボーナスアイテム

スコア	ランク	ボーナスアイテム ビギナー	スタンダード	プラウド	クリティカル
50000以上	S	エリクサー	ブリザガ	トリプルファイガ	グラビデドロップ
45000～49999	A	チェーンレイヴ	エリクサー	ブリザガ	トリプルファイガ
40000～44999	B	エアロラ	チェーンレイヴ	エリクサー	ブリザガ

※2……スコアプライズが出現しないこともある





BOSS
マレフィセントドラゴン
（→P.308）



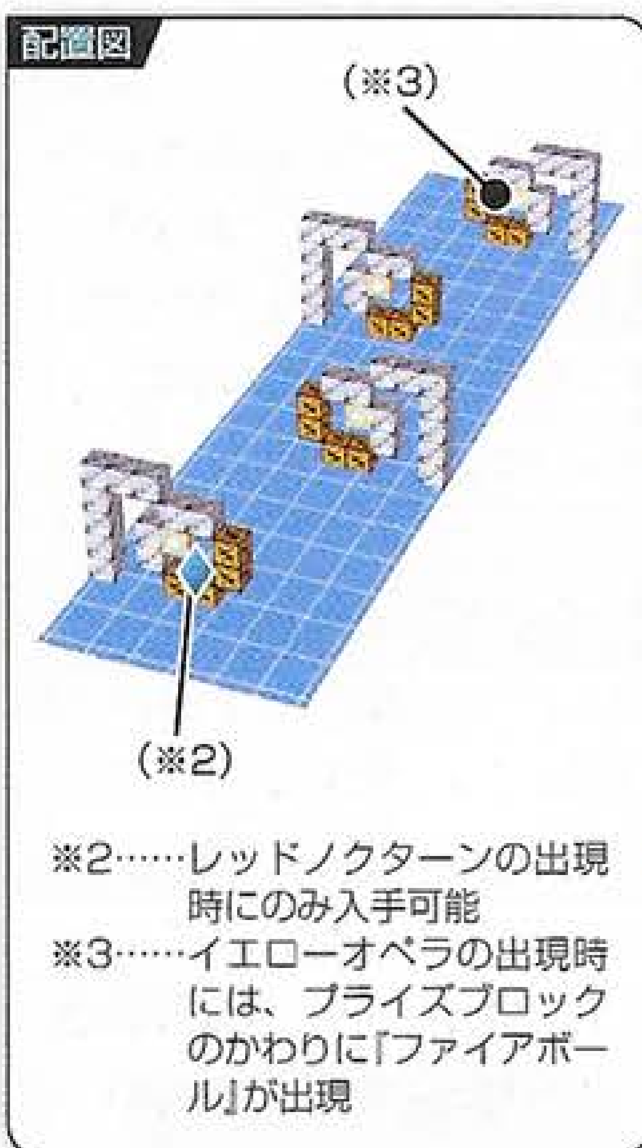
この場所までくると前半部分はクリア。HPボーナスとタイムボーナスを獲得して、HPが全回復する。

ここから先にある3つのスイッチブロックは、壊したときに出現するメタルブロックが、ヘビのように連なって動く。それらを乗り継いで上を目指そう。なお、『ハイジャンプ』を利用して点在する足場を跳び移っていったり、『ウインドスピン』を連続で使って上にのぼったりする手もある。

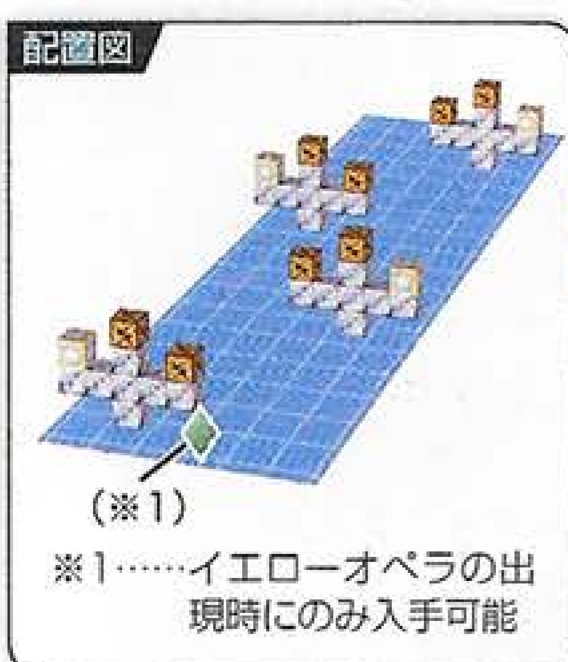
INDEX

ステージB

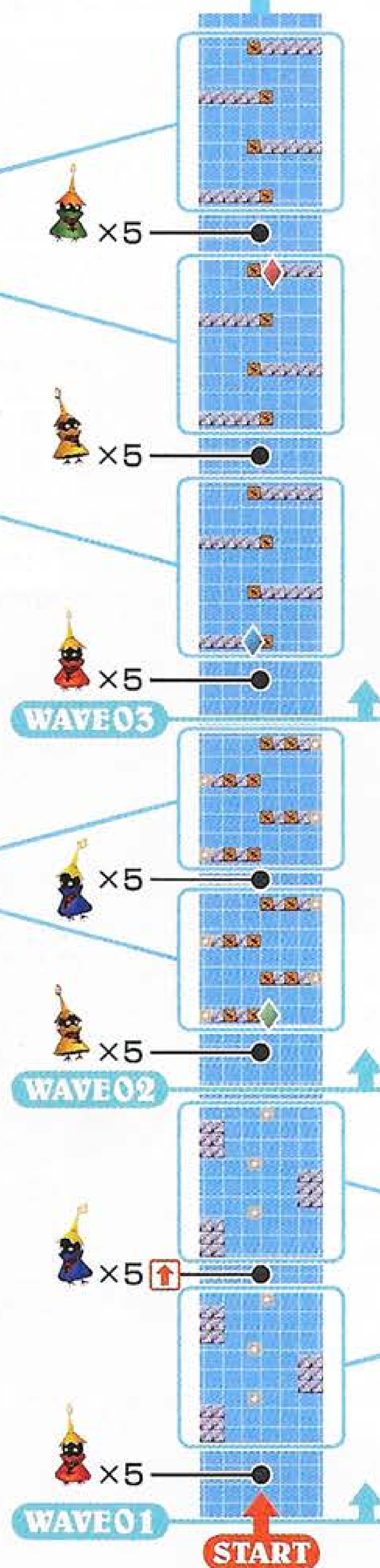
3Dシューティングステージは、最後に出現するインビジブルを倒せばクリア。そのあとはHPが全回復して変異データ中枢へ自動的に移動し、ソラ・ハートレスとの連戦になる(→P.171)。



※2……レッドノクターンの出現時にのみ入手可能
※3……イエローオペラの出現時には、プライズブロックのかわりに『ファイアボール』が出現

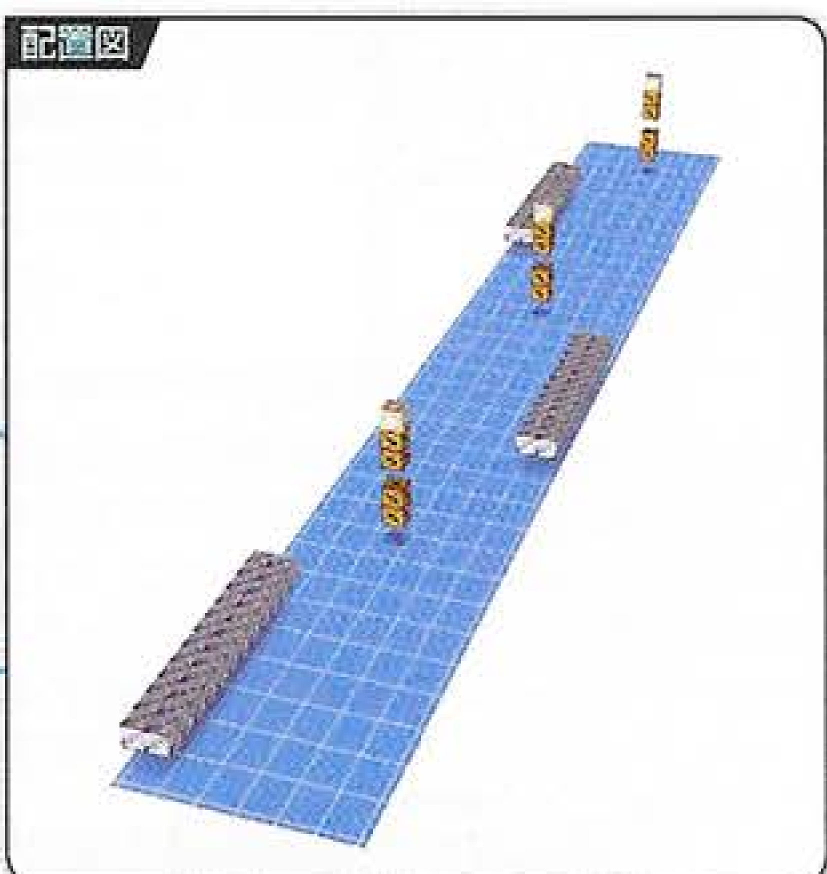


※1……イエローオペラの出現時にのみ入手可能



以前の3Dシューティングステージとのちがい

- プライズブロックを壊すと、HPボール(回復量：8～12)とマニー(金額：2～5マニー)が出現する

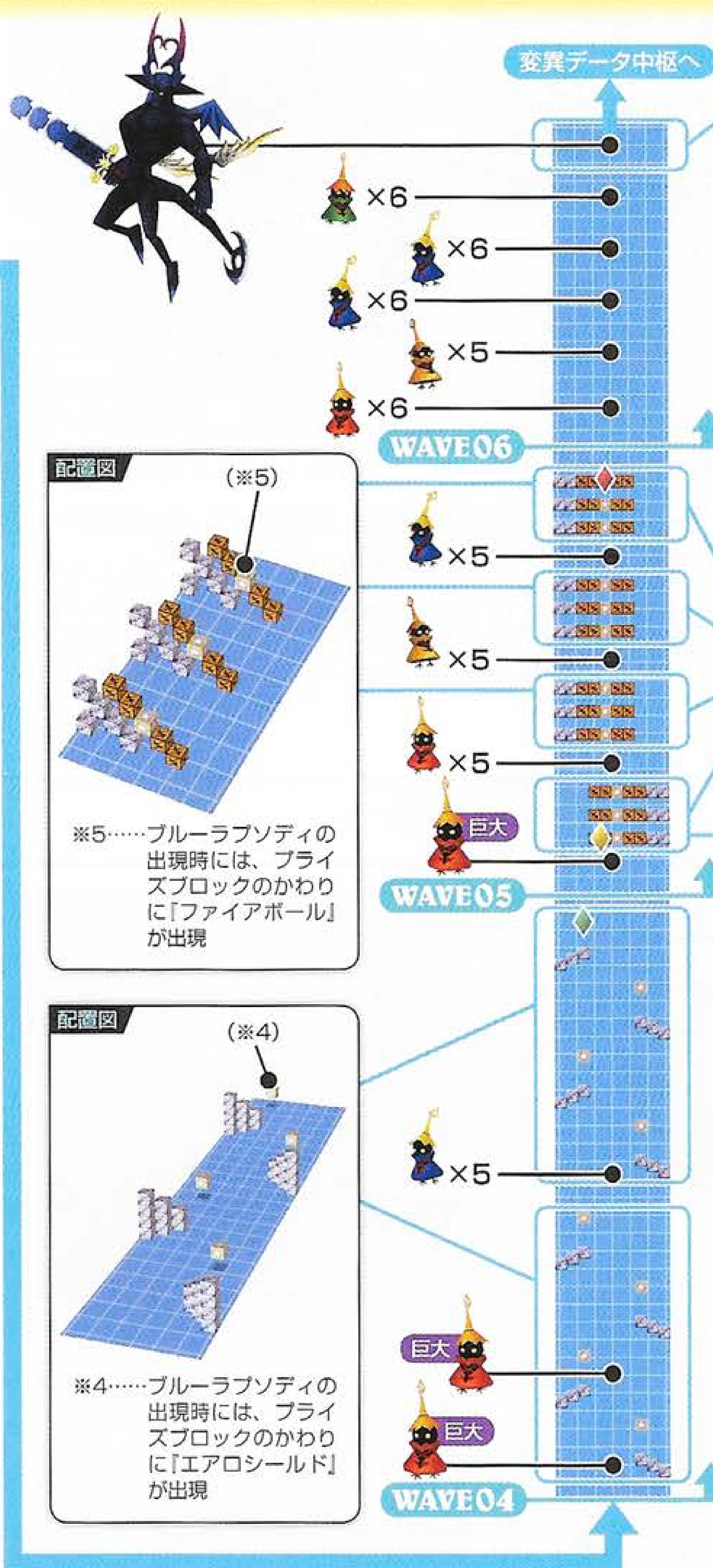


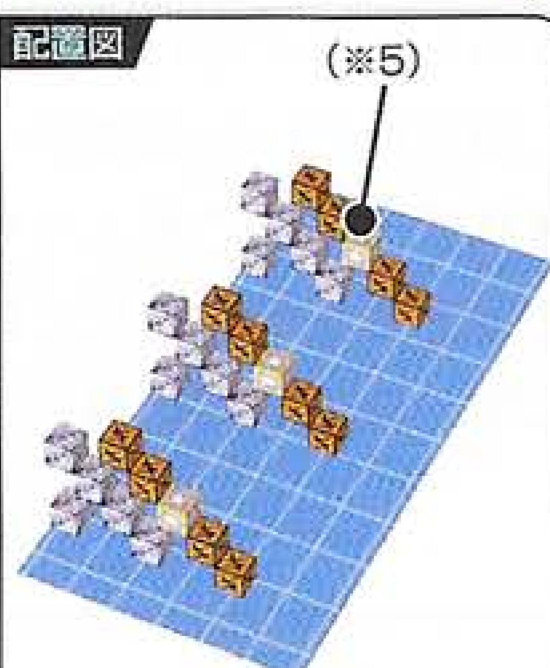
ステージBに出現するエネミー

名前	LV	ステータス			経験値	落とすプライズ	
		HP	攻撃力	防御力		HPボール	マニー
レッドノクターン	50	46	93	11	139	1～2	12
イエローオペラ	50	46	93	11	139	1～2	12
ブルーラプソディ	50	46	93	11	139	1～2	12
グリーンレクイエム	50	46	93	11	139	10～20	12
レッドノクターン(巨大)	53	307	98	110	670	20～40	40
インビジブル	53	460	98	107	1340	30～40	88

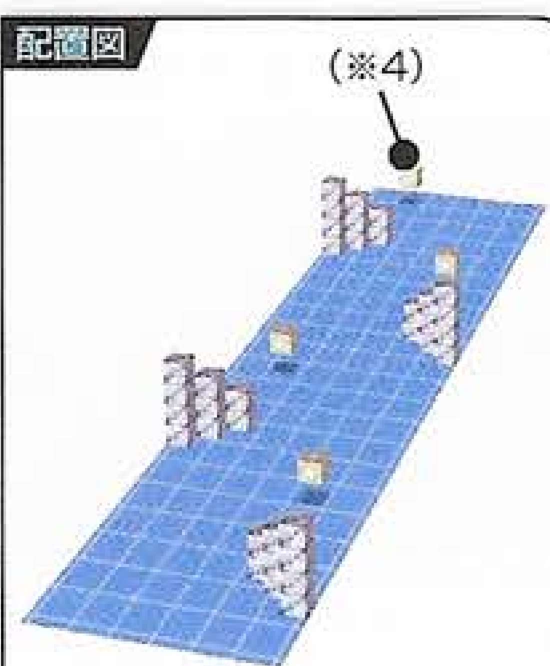
↑……画面手前から出現するエネミー
◆……ファイアボール
◆……ブリザドアロー
◆……サンダースピア
◆……エアロシールド







※5……ブルーラプソディの出現時には、プライズブロックのかわりに『ファイアボール』が出現



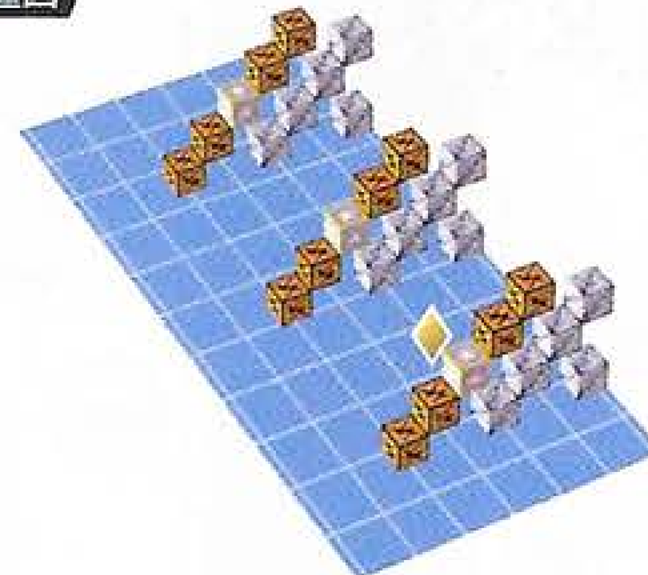
※4……ブルーラプソディの出現時には、プライズブロックのかわりに『エアロシールド』が出現

インビジブルを倒せ

インビジブルはつねにある程度の高さを浮遊しており、地上からショットを撃っても、まず当たらない。ジャンプしながら攻撃やロックオンを行なおう。ただし、攻撃のためにジャンプしていると『リフレクトガード』が使えないので、こちらの攻撃は、相手の攻撃を防いだ直後だけにしたほうがいい。『ブリザドアロー』か『サンダースピア』を温存しておき、それらを連発する手もある。

画面が傾く

WAVE05では、最初のレッドノクターン(巨大)の出現時は画面が時計まわりに傾き、以降のエネミーの出現時には反時計まわりに傾く。とはいえ、傾きはわずかで、ワンダーランドのステージ2(→P.109)と同じく、操作方法は変化しない。



ワールドスコア

3Dシューティングをがんばっても、20000以上のスコアを獲得するのは難しい。ボーナスアイテムがほしければ、ソラ・ハートレスをすばやく倒そう。

スコア ＝ ソラ・ハートレス討伐時のタイムボーナス: 60000 − ソラ・ハートレスの討伐時間ペナルティ ＋ エネミーやブロックのスコア(下記参照)の合計

※ペナルティは100分の1秒経過につき1

種類	スコア
レッドノクターン(巨大)	40×ロックオン倍率
インビジブル	40
上記以外のエネミー	20×ロックオン倍率
ダメージブロック	20×ロックオン倍率
プライズブロック	30×ロックオン倍率

※ロックオン倍率はP.112を参照

▶ワールドスコアに応じてもらえるボーナスアイテム

スコア	ボーナスアイテム
40000以上	デバッグコード：Y

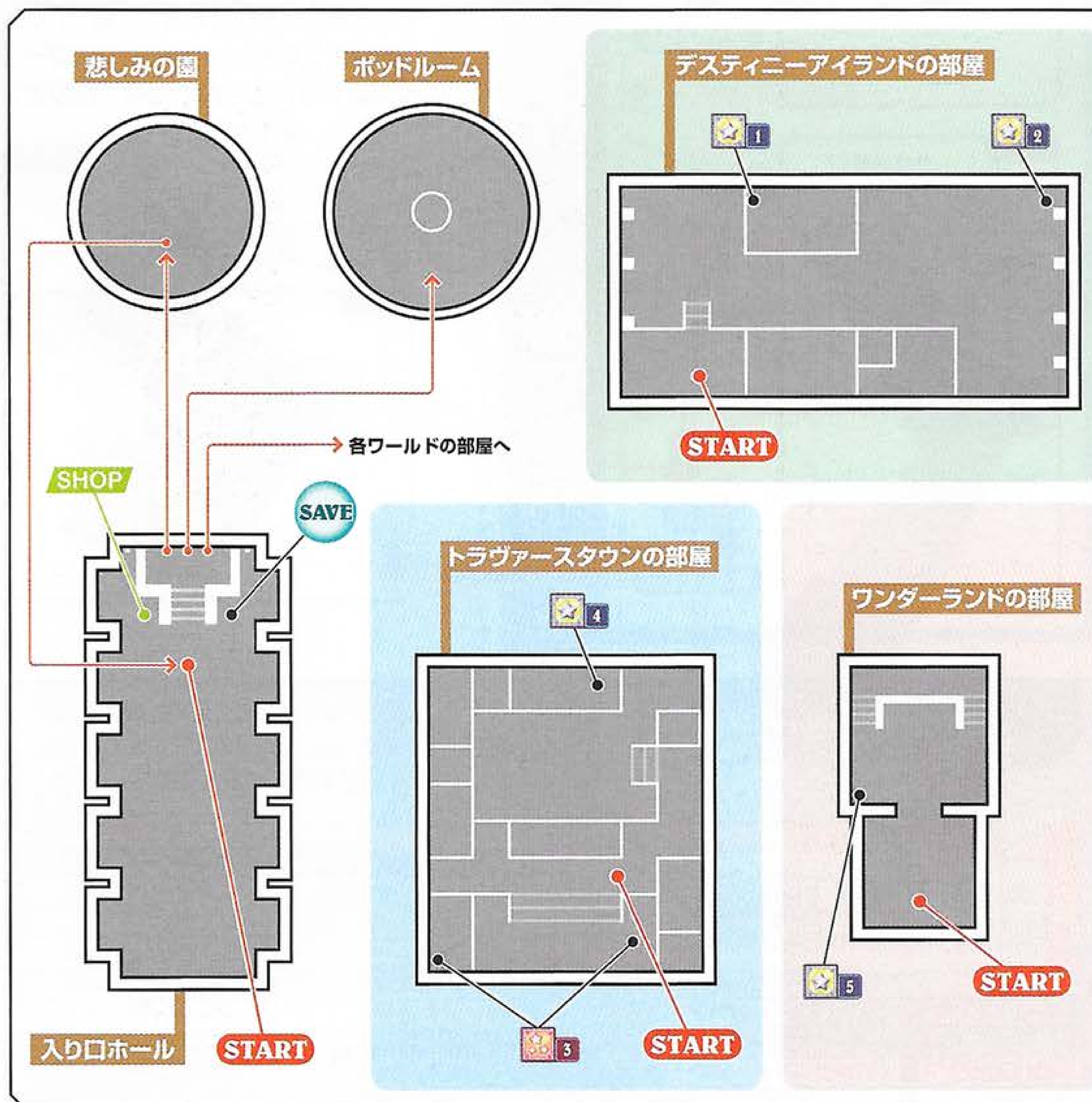
忘却の城

CASTLE OBLIVION

ソラのおかげでジミニーメモは完全に復旧し、同時にソラは今回の旅の記憶を失った。すべて終わったかと思われたそのとき、データ世界で、メモの奥底に隠されていた追加データへの扉が発見される。その世界を探れば、今度こそメッセージの意味が明かされるはず。王様の導きでソラはふたたび立ち上がり、追加データの世界——忘却の城の謎に挑む。

忘却の城

全体マップ





▶出現するエネミー

名前	LV	掲載ページ
シャドウ	57	P.283
ソルジャー	60	P.283
ラージボディ	63	P.284
レッドノクターン	60	P.284
ディフェンダー	63	P.289
インビジブル	63	P.292
ウィザード	63	P.293
エンジェルスター	60	P.293
ティーダ	63	P.296
ピート	63	P.305
？？？？(ロクサス)	63	P.312

▶レアプライズブロックの中身

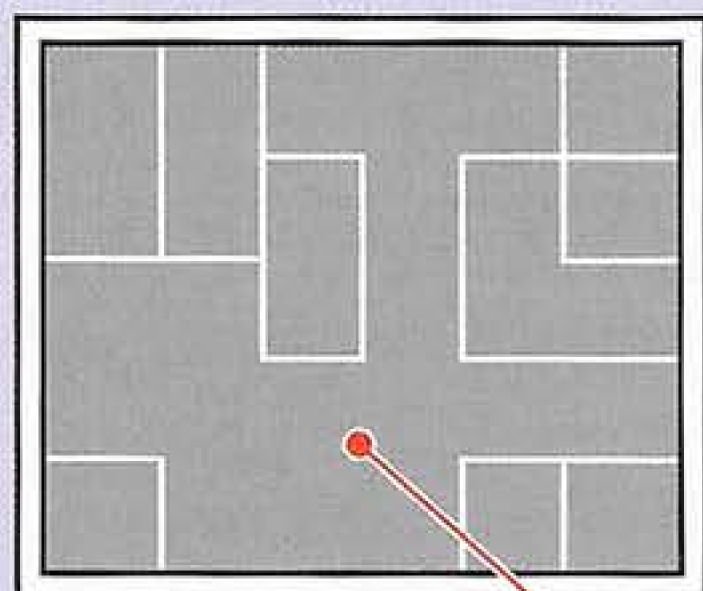
No.	中身
1	HP+8
2	アタック+4
3	マジック+3
4	ガード+4
5	レジストサンダー+4
6	エアロ+4
7	サンダー+4
8	ガード+3
9	マジック+4
10	マグネガ
11	ショックフォール

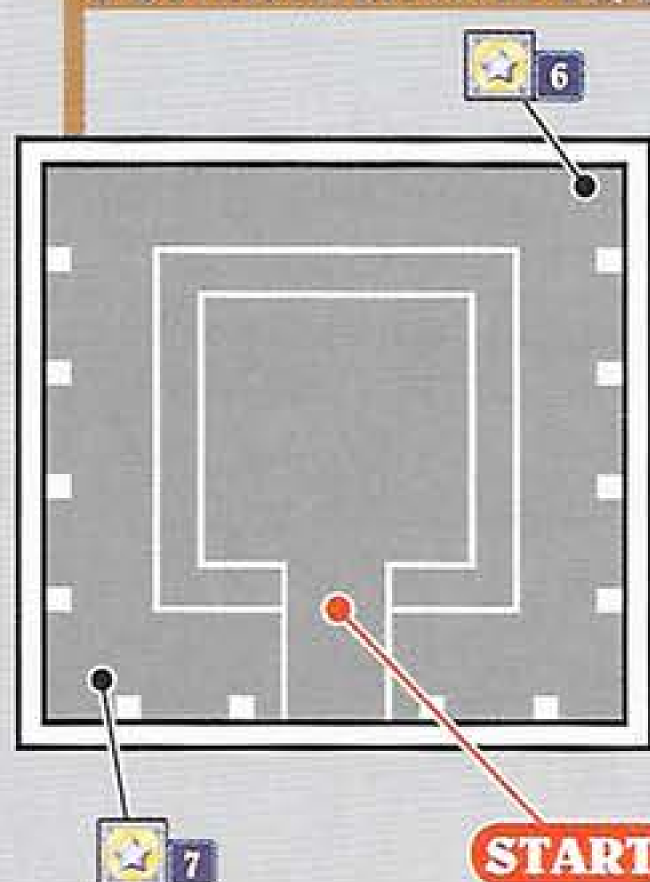
▶プライズブロックの中身

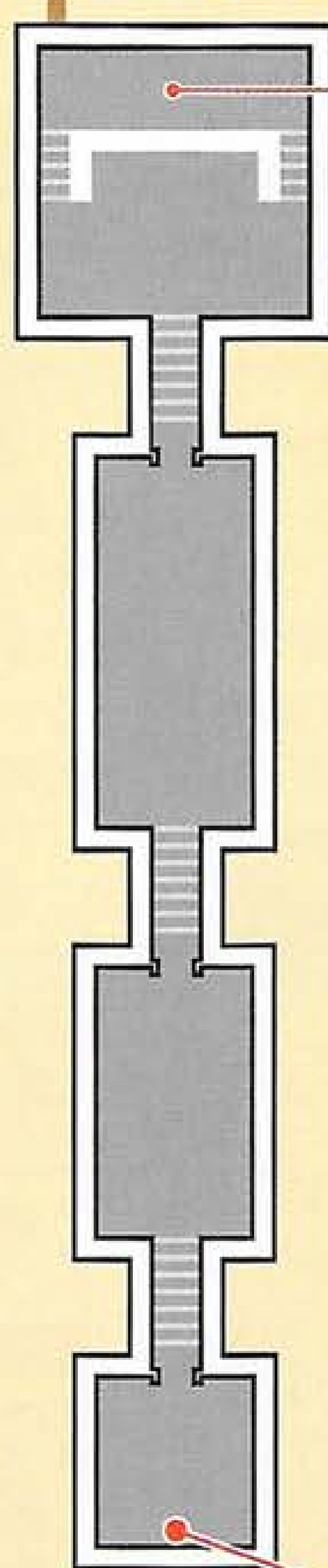
中身	確率
マニー(60)	50%
HPボール(15) +マニー(60)	14%
ポーション	10%
エーテル	7%
ハイポーション	5%
オールキュア	5%
ハイエーテル	4%
エリクサー	4%
ラストエリクサー	1%

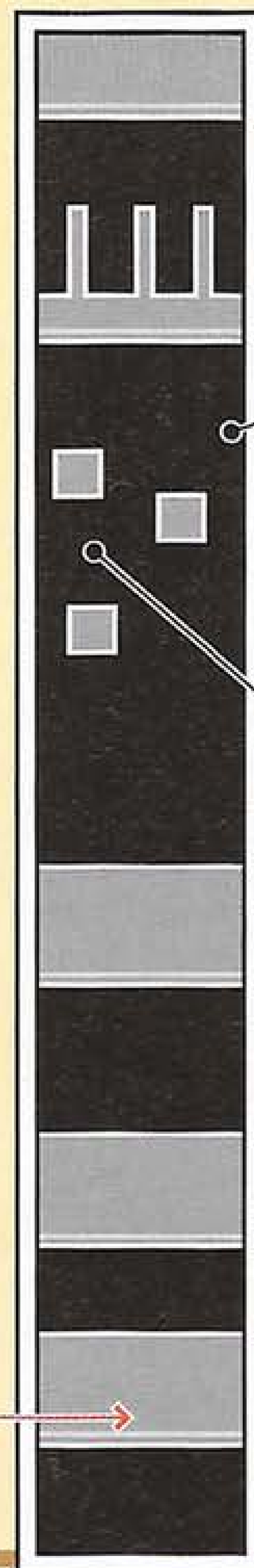


※アグラバーの部屋のレアプライズブロックの位置は、部屋を訪れるたびにランダムで変わる





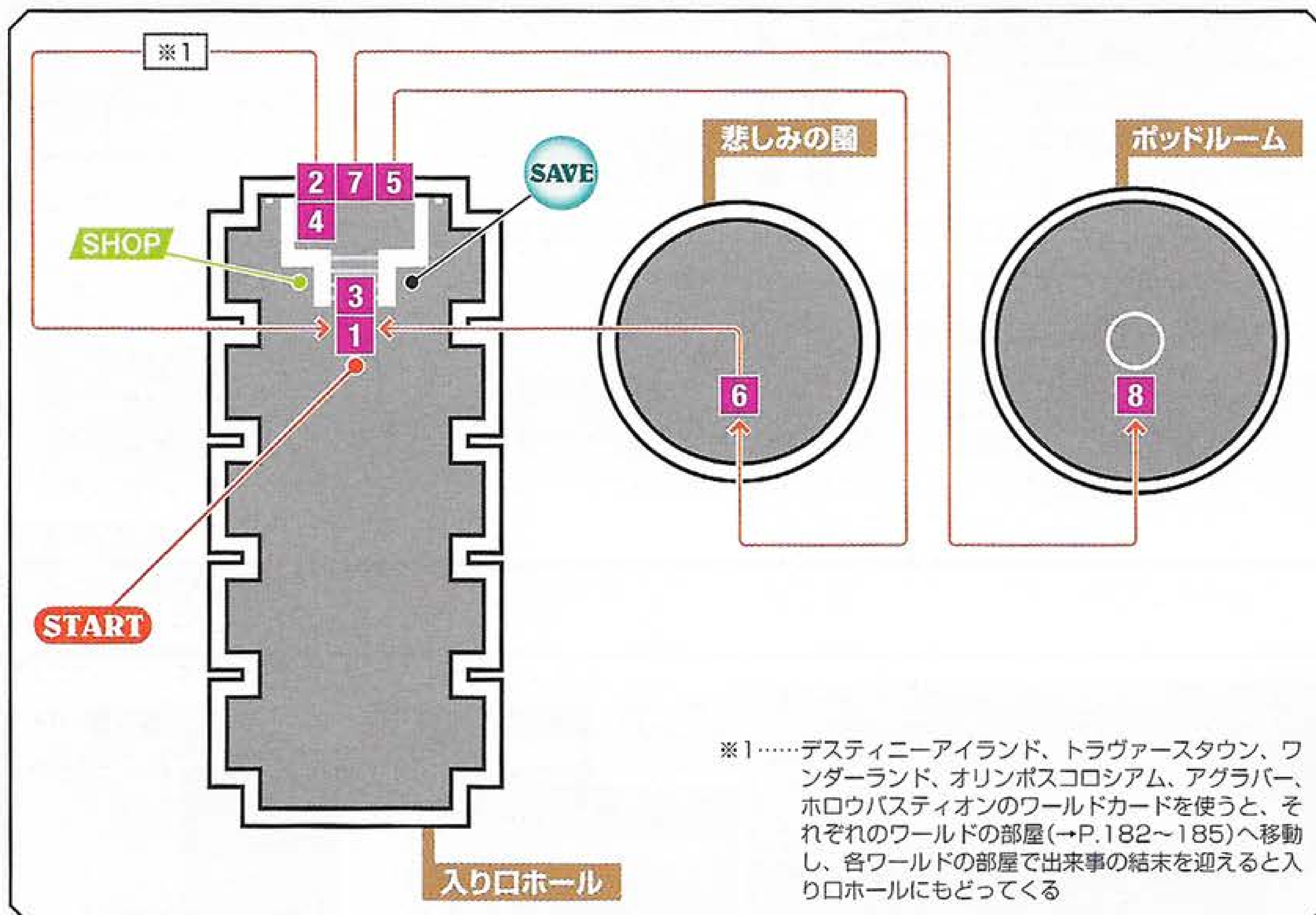




INDEX



エピソード攻略



●探索ガイド

各部屋ではソラの行動で結末が変わる

忘却の城・入り口ホールの扉の前でワールドカードを使うと、これまで冒険してきたワールドをモチーフにした部屋へ移動する。それぞれの部屋では、ソラが過去に経験した出来事と似たことが起こるが、部屋のなかでとった行動しだいで結末が変化するのが大きな特徴だ。

各ワールドの部屋で何らかの結末を迎えると、その結末に応じて下記の3種類のエンドカードのいずれかが手に入ったのち、自動的に入り口ホールへもどる。エピソードを進めるには、新たなワールドのエンドカードを、1枚ずつ入手していけばいい(種類はどれでもかまわない)。

もらえるエンドカードの種類ともらえる状況

エンドカードの種類	カードの色	もらえる状況
ノーマルカード	赤	ノーマルエンド(過去の出来事に近い結末)を迎える
アナザーカード	黄	アナザーエンド(基本的に過去の出来事よりも悪い結末)を迎える
エクストラカード	青	エクストラエンド(基本的に過去の出来事よりも良い結末)を迎える

すべてのエンドカードを集めよう

ワールドカードは何度でも使用でき、各ワールドの部屋をくり返し訪れて、別のエンドカードを入手することもできる。すべてのワールドのエンドカードを3枚ずつ集めると、クリアデータで入り口ホールの扉に近づいたときにレオンとユフィが現れて、デバッグコード：Yとヒートシンクベルトをくれるのだ。



⬅入手したエンドカードは、ワールドカード選択時に下画面で確認可能。

これまで訪れたワールドを模した部屋のなかでは、過去の出来事をなぞるようなことが起こる。すべてのワールドの部屋を訪れたあとは、最後の戦いに備えよう。

▷BOSS



？？？？(ロクサス)

入り口ホール

1 黒コートの人物からデスティニーアイランドのワールドカードをもらう

2 扉の前で、デスティニーアイランドのワールドカードを使う

デスティニーアイランドの部屋(→P.182)

入り口ホール

3 黒コートの人物からワールドカードを5枚もらう

4 扉の前で、それぞれのワールドのワールドカードを使う

※以下のエリアをすべて訪れる(順不同)
- トラヴァースタウンの部屋(→P.182)
- ワンダーランドの部屋(→P.183)
- オリンポスコロシアムの部屋(→P.183)
- アグラバーの部屋(→P.184)
- ホロウバスティオンの部屋(→P.184)

入り口ホール

5 黒コートの人物に話しかけられる

悲しみの園

6 黒コートの人物と戦う

バトル ？？？？(ロクサス)(→P.312)

入り口ホール

7 扉の前で、忘却の城のワールドカードを使う

ポッドルーム

8 ナミネに会う

エンディングへ

1 2 カードを使って先へ進む

忘却の城では、黒コートの人物から渡されるワールドカードを使って探索していく(くわしくは左ページを参照)。最初はデスティニーアイランドのカードを渡されるので、まずはこれを使おう。

3 4 5つのワールドの部屋を探索

デスティニーアイランドの部屋からもどると、トラヴァースタウン、ワンダーランド、オリンポスコロシアム、アグラバー、ホロウバスティオンの5つのワールドカードを入手できる。以降はこれらを使って、すべてのワールドのエンドカードを集めていこう(各部屋でのエピソードの進めかたについては、P.182〜185を参照)。なお、訪れる部屋の順番は自由で、エピソードを進めるだけなら1ワールドにつき1回訪れるのみでいい。

5 6 7 8 黒コートの人物と最後のバトル

6つのワールドでエンドカードを入手してから入り口ホールの扉に近づくと、黒コートの人物が現れたのち、自動的に悲しみの園へ移動して、？？？？(ロクサス)とのバトルになる。この戦いに勝てば、忘却の城のワールドカードが手に入るのだ。バトルに勝利したあと、入り口ホールの扉の前で忘却の城のワールドカードを使えば、エンディングとなる。

ワールドスコア

？？？？(ロクサス)とのバトルにかかった時間でスコアが決まる。5分以内に倒せばスコアが1以上になり、約束のお守りを入手することができるのだ。

ボスステージのタイムボーナス

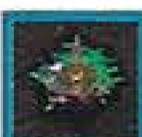
スコア ＝ 30000 − ？？？？(ロクサス)の討伐時間ペナルティ

※ペナルティは100分の1秒経過につき1

▶ワールドスコアに応じてもらえるボーナスアイテム

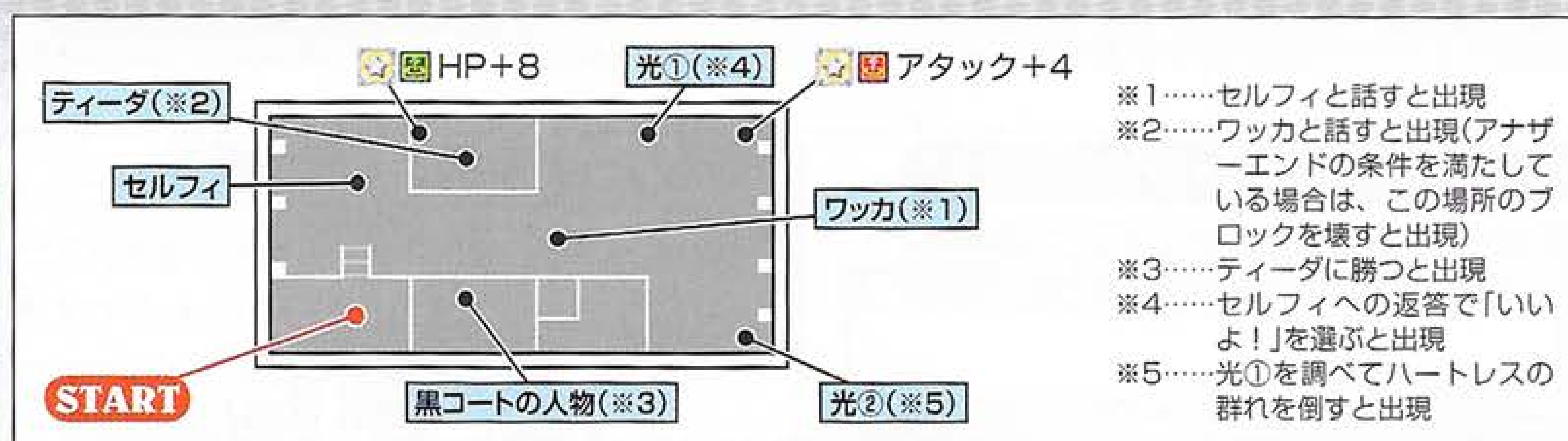
スコア	ボーナスアイテム
1以上	約束のお守り

CHAPTER 2 シナリオ SCENARIO



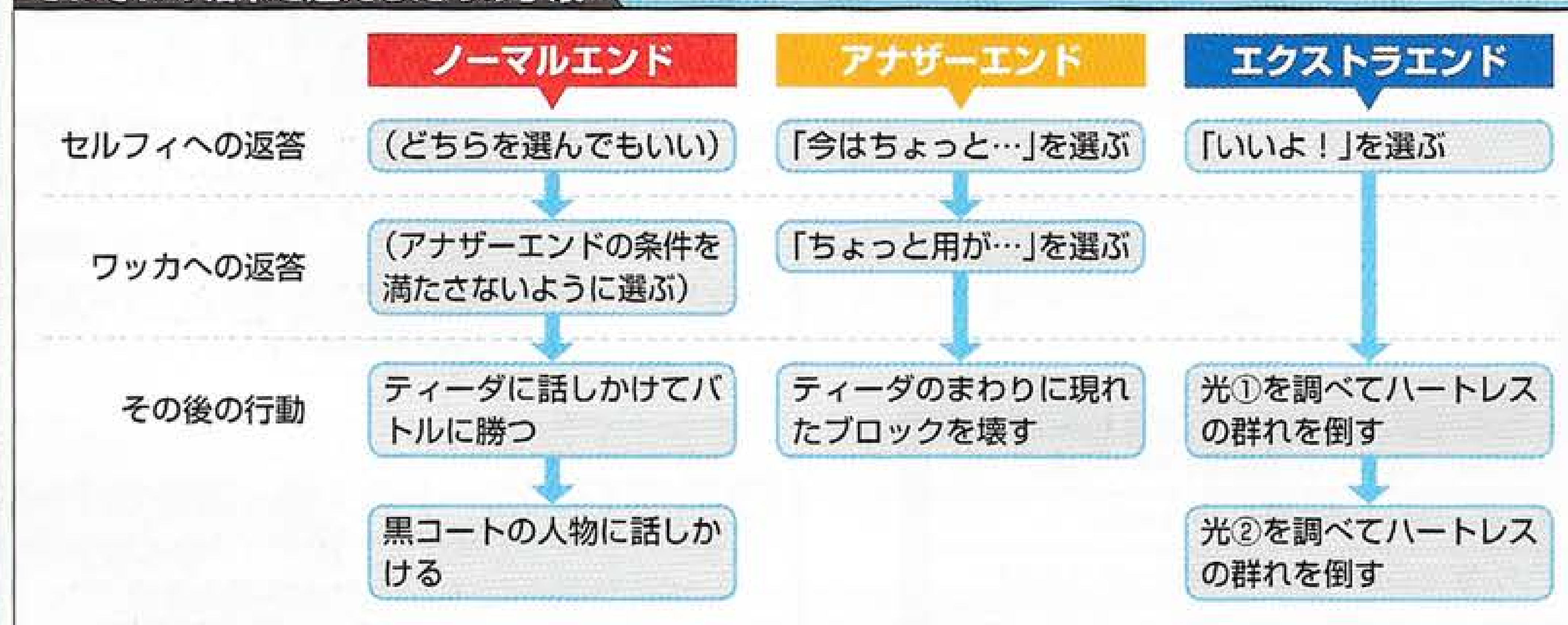
忘却の城　部屋別攻略

デスティニーアイランドの部屋



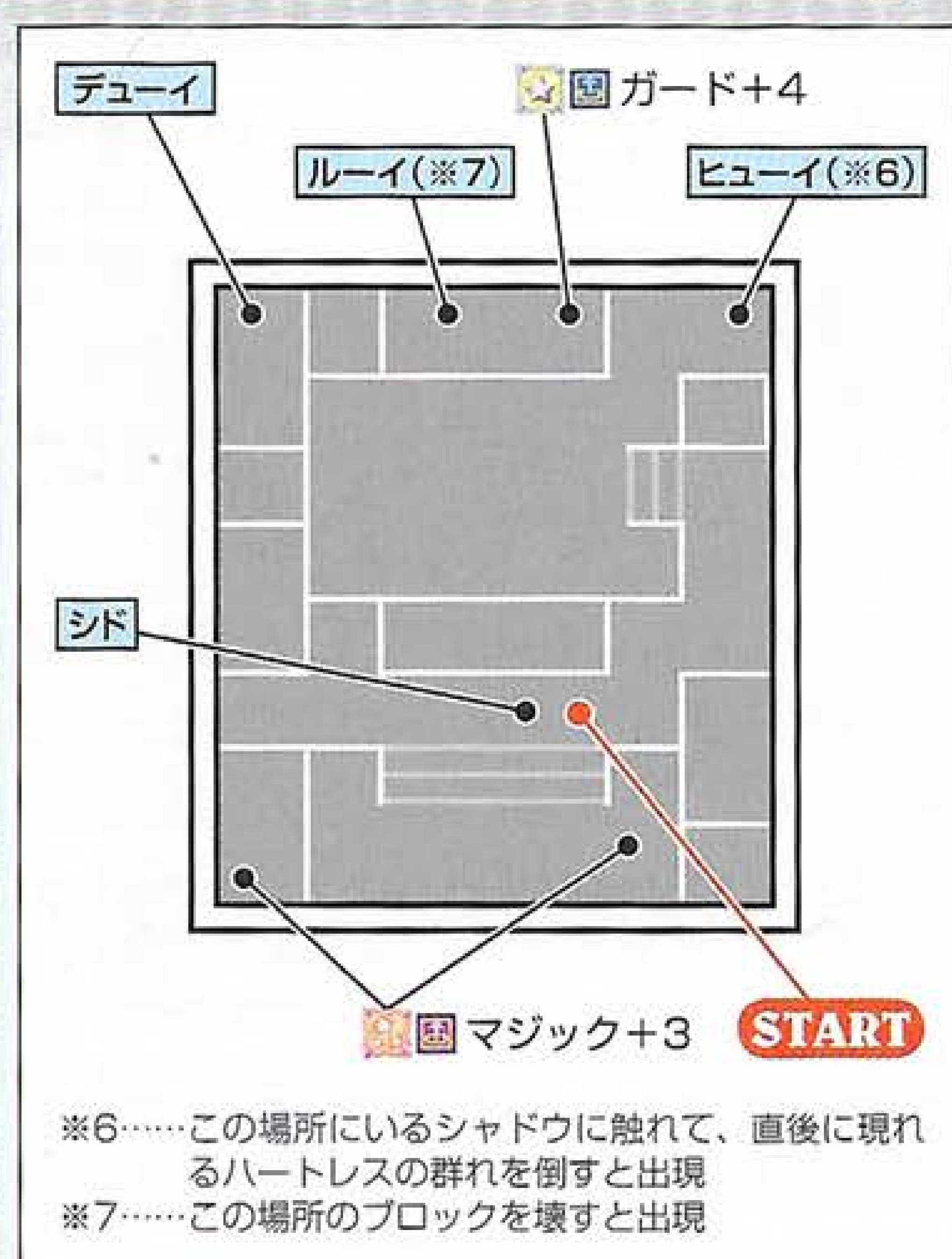
誰かと話すと部屋のなかに何らかの変化が起きるので、現れるキャラクターに順番に話しかけていこう。下の図のように行動すれば、それぞれの結末に対応したエンドカードを入手することが可能だ。なお、ノーマルエンドを迎える過程でのティーダとのバトルは、以前のデスティニーアイランドでのバトル(→P.77)とはちがって、負けるとゲームオーバーになる。

それぞれの結末を迎えるための手順



	ノーマルエンド	アナザーエンド	エクストラエンド
セルフィへの返答	(どちらを選んでもいい)	「今はちょっと…」を選ぶ	「いいよ！」を選ぶ
ワッカへの返答	(アナザーエンドの条件を満たさないように選ぶ)	「ちょっと用が…」を選ぶ	
その後の行動	ティーダに話しかけてバトルに勝つ	ティーダのまわりに現れたブロックを壊す	光①を調べてハートレスの群れを倒す
	黒コートの人物に話しかける		光②を調べてハートレスの群れを倒す

トラヴァースタウンの部屋



部屋の奥にいるヒューイ、デューイ、ルーイに話しかけて、シドのもとへ帰すのが目的。彼らをシドのもとへ帰したあとは、部屋の中央にいるシドか3つ子に話しかけよう。もらえるエンドカードは、3つ子を帰した順番によって下の表のように変化する。

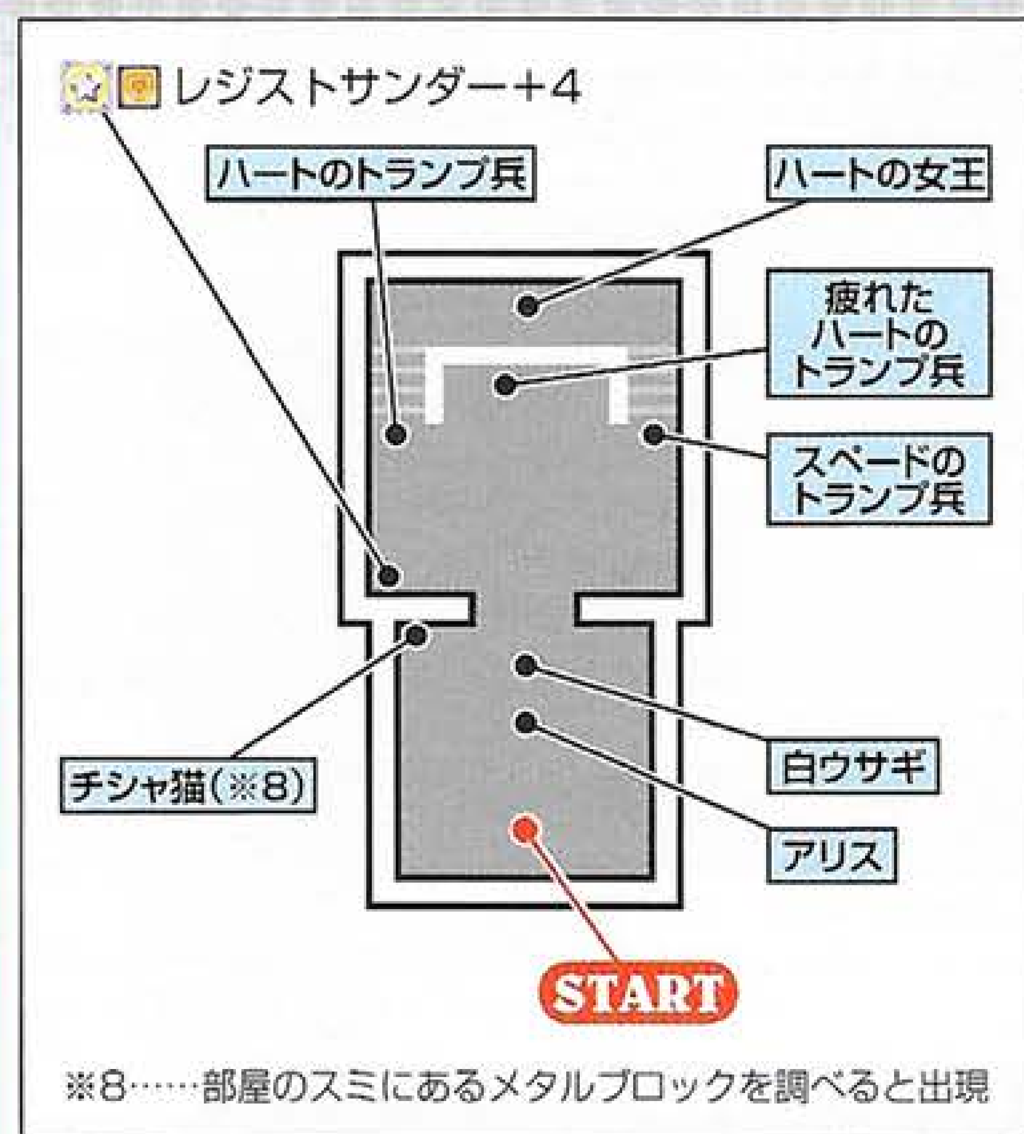
3つ子を帰す順番と結末の対応

帰す順番	結末
ヒューイ→デューイ→ルーイ	ノーマルエンド
ヒューイ→ルーイ→デューイ	アナザーエンド
上記以外	エクストラエンド



⬅3つ子を帰したあとは、シドたちの手前にハートレスが1回だけ出現する。

ワンダーランドの部屋



※8……部屋のスミにあるメタルブロックを調べると出現

部屋のなかで困っているアリス、白ウサギ、ハートのトランプ兵、チシャ猫に話しかけ、彼らの手助けをしよう。手助けをすべて終えると、ハートの女王による裁きがくだされるが、アリスたちに対する行動には下の表のように適切なものと不適切なものがあり、とった行動によって結末が変わるのだ(下記参照)。なお、チシャ猫に話しかけてA～Eの箱からひとつを選ぶ場面では、まちがった箱を選ぶとハートレスとのバトルになったのち、箱を選び直せる。

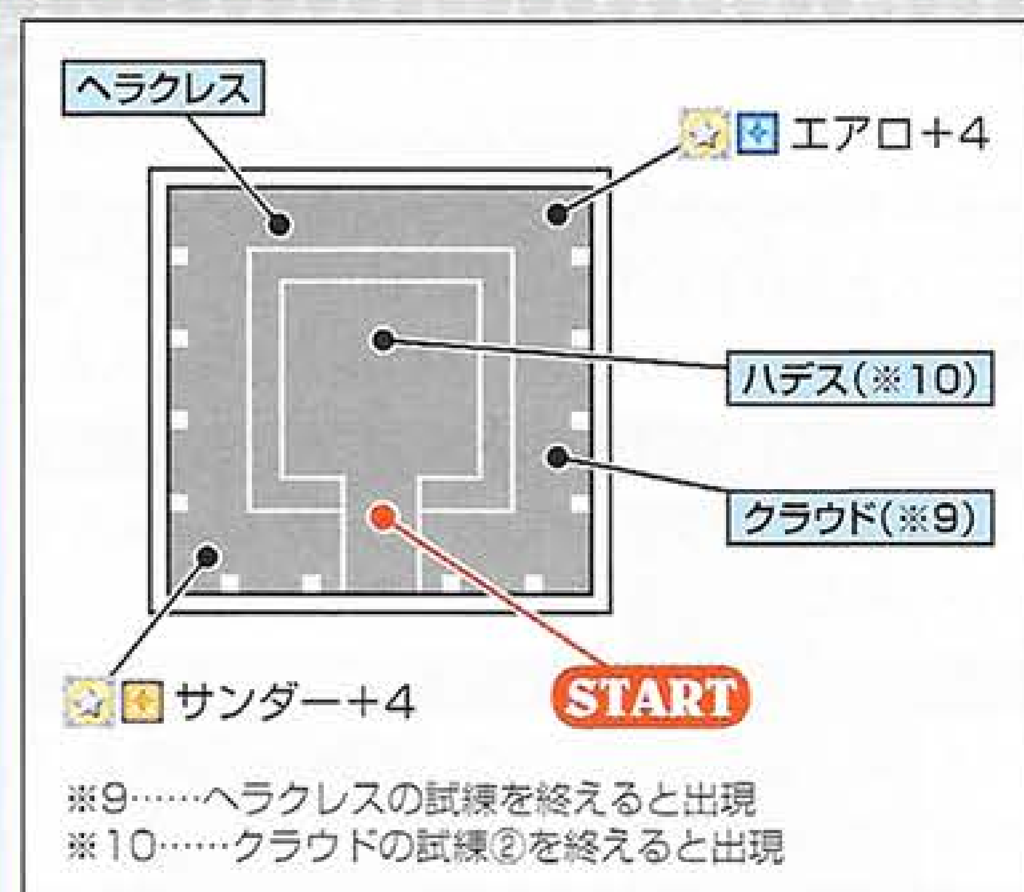
とった行動と結末の対応

とった行動	結末
すべて適切な行動	アナザーエンド
すべて不適切な行動	エクストラエンド
上記以外	ノーマルエンド

それぞれの人物に対する適切な行動と不適切な行動

人物	適切な行動	不適切な行動
アリス	アリスの質問に「アリスだ！」と答える	アリスの質問に「ハートの女王だ！」と答える
白ウサギ	白ウサギに話しかけたのち、白ウサギが落とした時計を拾わずに、白ウサギにもう一度話しかける	白ウサギに話しかけたのち、白ウサギにもう一度話しかける前に、白ウサギが落とした時計を拾う
ハートのトランプ兵	ハートのトランプ兵から受け取ったポーションを、スペードのトランプ兵へ渡す	ハートのトランプ兵から受け取ったポーションを、疲れたハートのトランプ兵へ渡す
チシャ猫	A～Eの箱からひとつを選ぶ場面で、Dを選ぶ	A～Eの箱からひとつを選ぶ場面で、「あきらめる」を選ぶ

オリンポスコロシアムの部屋



※9……ヘラクレスの試練を終えると出現
※10……クラウドの試練②を終えると出現

ヘラクレス、クラウド、ハデスの順に話しかけ、試練のバトルをこなしていこう。それぞれのバトルを終えると、画面には表示されない得点が成績に応じて入り、その合計点で結末が決まる(下の表を参照)。各バトルでの採点基準は、右にまとめたとおりだ。

合計得点と結末の対応

合計得点	結末
6点	エクストラエンド
3～5点	ノーマルエンド
0～2点	アナザーエンド

ヘラクレスの試練

つぎつぎと現れるシャドウを30秒間倒しつづける。より多くのシャドウを倒すほど高得点(右の表を参照)。

ヘラクレスの試練の採点基準

倒したシャドウの数	得点
30体以上	2点
15～29体	1点
14体以下	0点

クラウドの試練①

ラージボディ＋ウィザード×2を、30秒以内に倒す。成功すれば1点。成功しても失敗しても、つづいてクラウドの試練②がはじまる。

クラウドの試練②

ソラのまわりに現れる6体のシャドウのうち、ソラに攻撃してくるものが1体だけいるので、それを見極めて20秒以内に倒す。別のシャドウを倒してしまった場合、ペナルティとして残り時間が7秒減る。成功すれば1点。

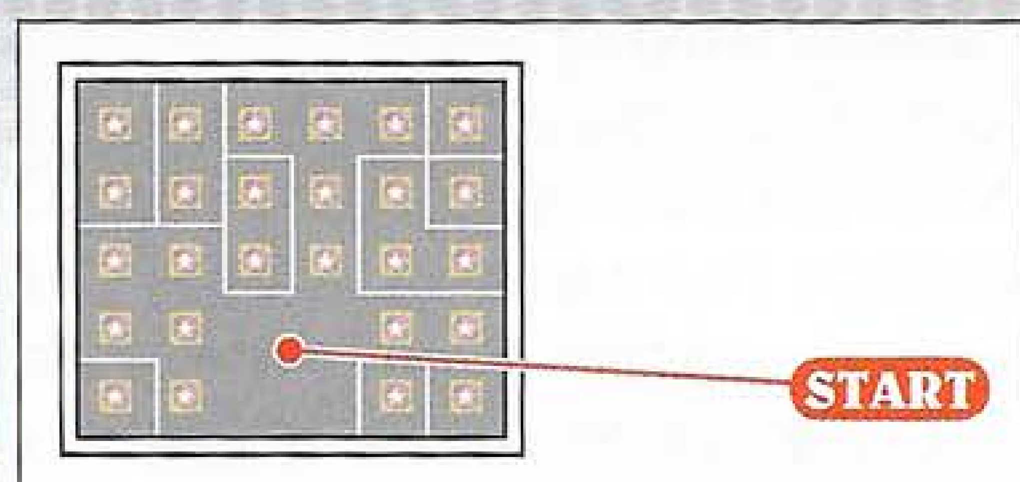
ハデスの刺客とのバトル

5回にわかれて出現するハートレスの群れを全滅させる。早く倒すほど高評価(右の表を参照)。

ハデスの刺客戦での採点基準

バトルにかかった時間	得点
1分30秒未満	2点
1分30秒～2分59秒99	1点
3分以上	0点

アグラバーの部屋



26個のプライズブロックのいずれかに隠れたイアーゴを、1分30秒の制限時間内に見つけてつかまえるのが目的。イアーゴは、隠れていたブロックを壊すと出てきて、以降は部屋の外周に沿って飛びまわる。イアーゴをつかまえると、残り時間に応じて結末が決まるのだ(右下参照)。プライズブロックには、イアーゴのほかに右上の表のものが隠れているので、それらで残り時間を調整しよう。制限時間内にイアーゴをつかまえられないと、最初からやり直し。なお、この部屋ではデッキコマンドは使えない。

プライズブロックの中身

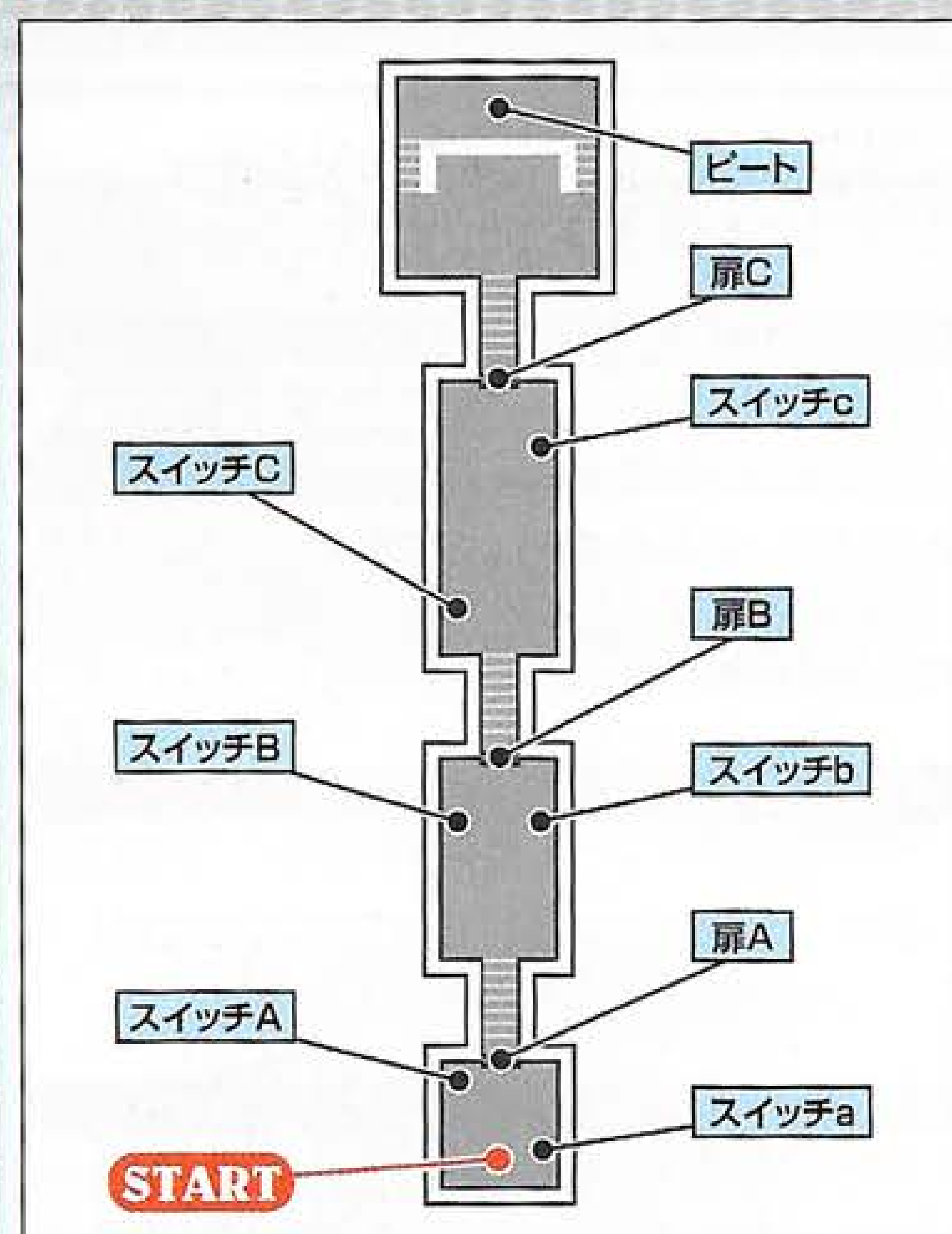
中身	効果
アラジン	15秒ぶんのタイムボールを出す
ジャスミン	10秒ぶんのタイムボールを出す
商人	5秒ぶんのタイムボールを出す
ジャファーの幻影	触れているあいだ残り時間が急速に減りつづける(合計3体まで出現)
ジーニー	その時点で出現しているジャファーの幻影を消す
シャドウ	倒すと5秒ぶんのタイムボールを出す。合計12体出現するが、同時に現れるのは最大3体まで。すでに3体出現しているときは、つぎの1体はシャドウを1体倒すと出現する
タイムボール	1~3秒ぶん出現する
レアプライズブロック(※11)	ガード+3が手に入る
	マジック+4が手に入る

※表内の秒数は、プライズ倍率が「×1.0」のときのもの
※11……すでに中身を入手している場合は、レアプライズブロックのかわりに通常のプライズが出現(→P.179)

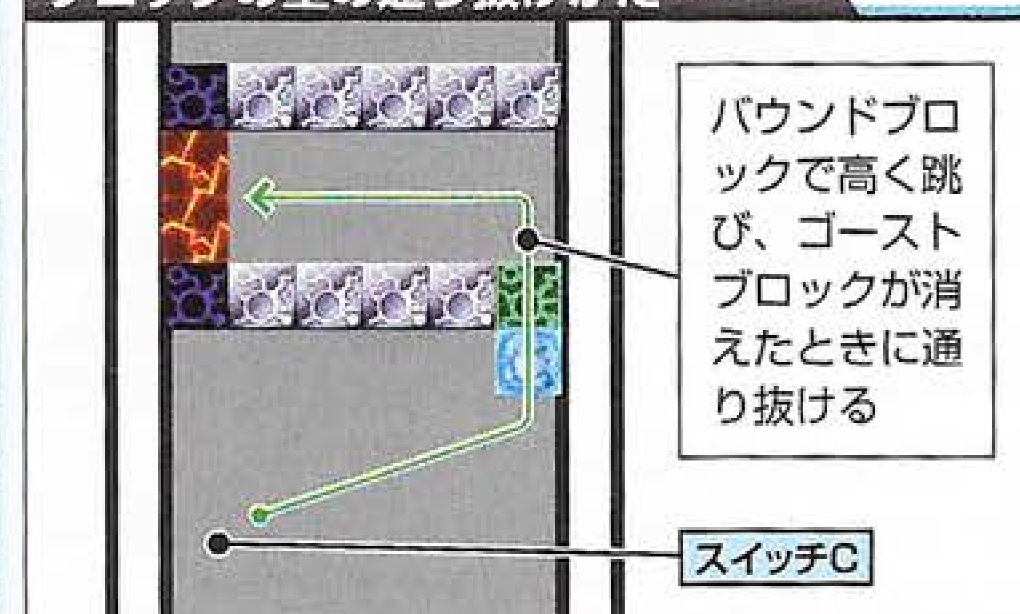
残り時間と結末の対応

残り時間	結末
1分以上	エクストラエンド
30秒~59秒99	ノーマルエンド
30秒未満	アナザーエンド

ホロウバスティオンの部屋①



ブロックの壁の通り抜けかた



スタンド型のスイッチを調べたのち、対となるスイッチを制限時間内に調べると扉が開く。道中は障害物などが出現するので、下記の要領で進もう。小部屋を3つ抜けた先ではピートとのバトルになり、気を失わせたピートに接触してつかまえれば、ホロウバスティオンの部屋②へ進む(戦いかたはP.305を参照)。このとき、ピートとのバトルでかかった時間に応じて、画面には表示されない点数が下の表のように入る。

スイッチAを調べたあと　制限時間:10秒

障害物などは現れないので、落ち着いてスイッチaを調べればいい。

スイッチBを調べたあと　制限時間:1分

インビジブル×2が現れ、それらを倒すとスイッチbを調べられるようになる。

スイッチCを調べたあと　制限時間:20秒

大量のブロックが行く手をはばむが、スイッチC付近のハードブロックを壊すか、左図のようにブロックの壁を越えるかしたのち、ボムブロックを爆発させれば奥へ進める。スイッチcの前のダメージブロックは、ブロックが上がった瞬間に『ドッジロール』で移動して抜けよう。

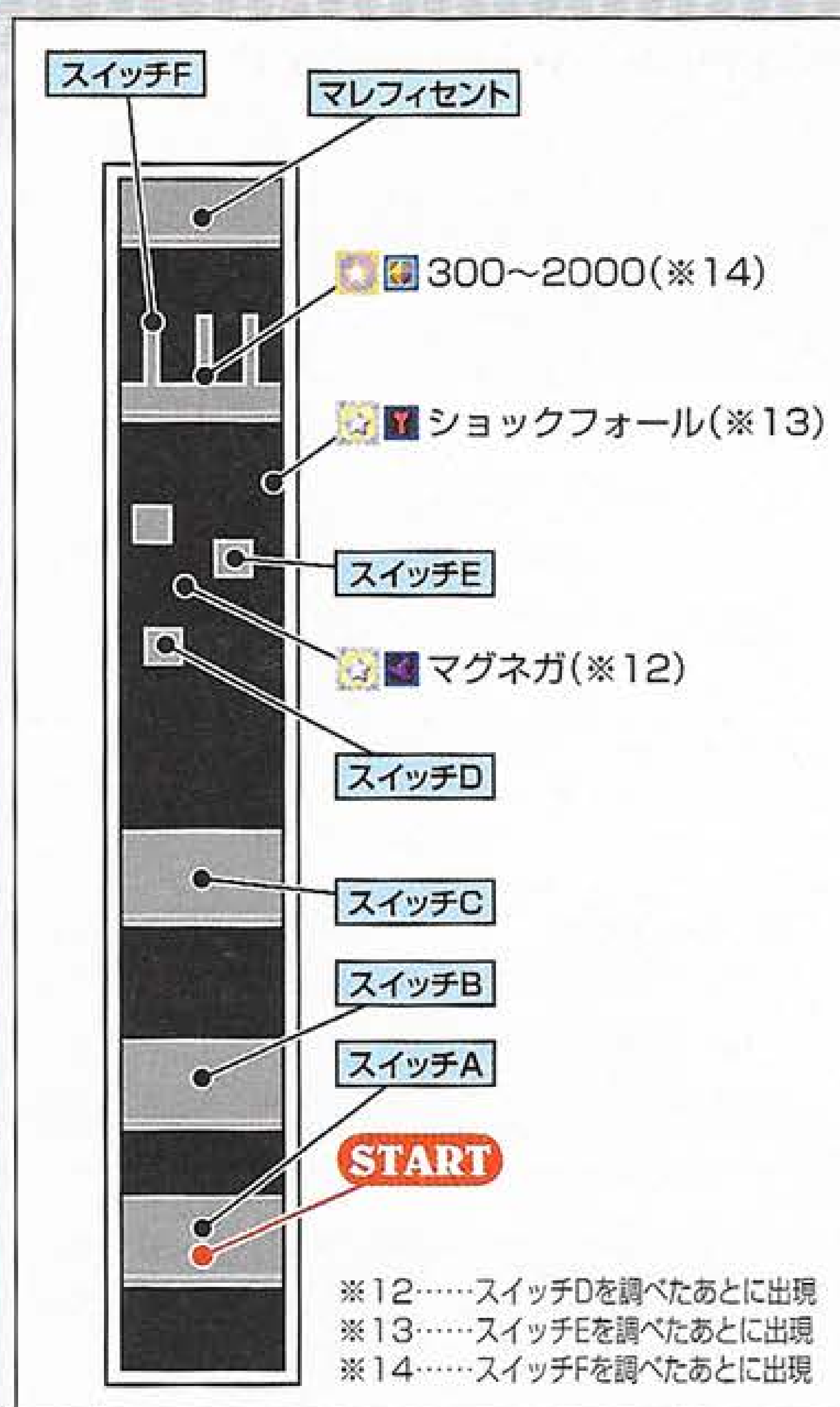
ピート戦での採点基準

かかった時間	点数
30秒未満	2点
30秒~59秒99	1点
1分以上	0点

※P.184~185の図に使われているブロックの凡例　……ハードブロック　……メタルブロック　……プライズブロック



ホロウバスティオンの部屋②



点在するスイッチを調べると、空中にいくつものブロックが出現する。それらを足場にして穴を越え、マレフィセントのもとへ向かおう。この部屋では下記のルールがあり、いくつかの能力が使えなくなるが、『エアスライド』以外の移動に関するアビリティは効果があるので、『ハイジャンプ』『ムーヴヘイスト』などを得ておくといい。ブロックの出現場所や移動時の注意点は下の図のとおり。移動にかかった時間に応じて得点が入り、ホロウバスティオンの部屋①と②の合計得点で結末が決まる(下記参照)。

ホロウバスティオンの部屋②におけるルール

- デッキコマンド、『エアスライド』、『コンボマスター』が利用できない
- クロックゲージがたまらない
- スイッチを調べてから40秒以内につぎのスイッチがある足場にたどり着かないと、手前のスイッチの場所にもどされ、出現していたブロックが消える
- 穴に落ちると最大HPの20%のダメージを受け(HPがゼロになる場合は、HPが1残る)、手前のスイッチの場所にもどされる

ホロウバスティオンの部屋②での採点基準

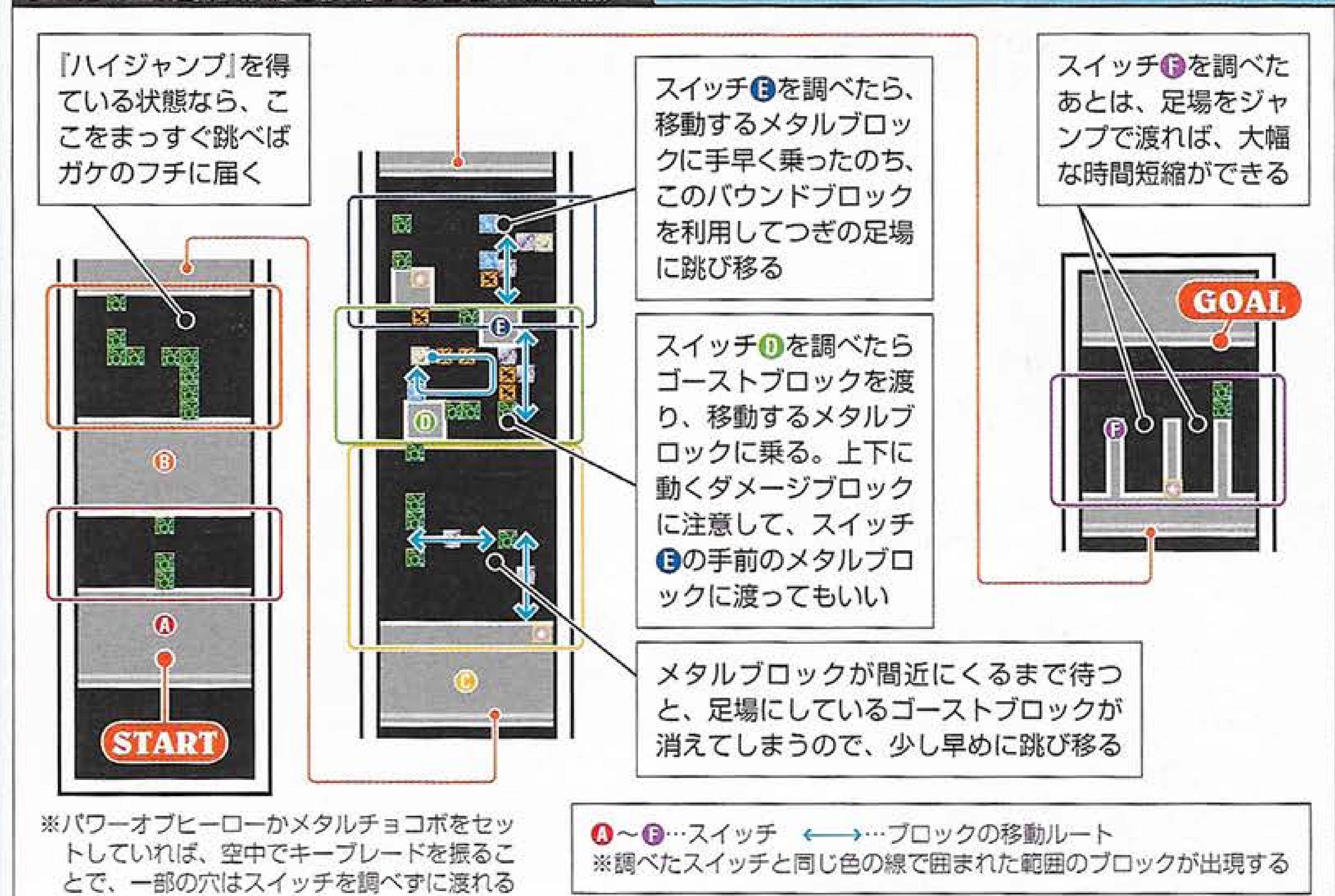
かかった時間	点数
1分未満	2点
1分～1分59秒99	1点
2分以上	0点

合計得点と結末の対応

合計得点	結末
4点	エクストラエンド
1～3点	ノーマルエンド
0点	アナザーエンド

ブロックの出現場所と移動するときの注意点

※『グライド』を得ている場合は、飛んでいくだけでいい



……レアプライズブロック　……バウンドブロック　……ゴーストブロック　……ダメージブロック　……ボムブロック

プランニングディレクター：イベント　【所属：東京開発チーム】

岡　勝 Masaru Oka



代表作　KHⅠ、KHⅠFM、KHⅡ、KHⅡFM、KH Days、KH コーデッド、KH BbS、FFⅦ、Ⅷ、Ⅹ、ⅩⅢ、クライシス コア -FFⅦ-、ルドラの秘宝

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A かぎられた立ち絵の種類を効果的に切りかえて、2Dのイベントシーンを表現豊かに演出することです。

Q イベントシーンを立ち絵による構成にした理由を教えてください。

A 当初は『KH Days』のように3Dでのイベントシーンを検討していたものの、表現力の限界を感じていました。そんなときに、野村(野村哲也氏)から『すばらしきこのせかい』(※1)のイベントシーンのような立ち絵を使ったものにしてはどうか、と提案されたんです。それ以降は、モーション担当スタッフを中心に表現方法の検証をくり返し、うしろ姿の立ち絵を組みこむと奥行きやカメラの動きを感じさせられることがわかって、表現の方向性が定まりました。

Q もっとも苦労した点は？

A 一度にたくさんのキャラクターが登場するシーンでは、キャラクターの立ち位置と吹き出しを表示するスペースを確保するのに、ちょっとしたパズルをやっている気分でした。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 国内版の完成後、海外版の制作に着手して、ワンダーランドの記憶のワードを各言語ごとにチェックする必要があったのですが、何度もチェックするうちにヨーロッパの言葉がほんの少しわかるようになりました。記憶のワードにある言葉だけですけど……。

自分だけが知っている本作の秘密

開発中は、立ち絵の仮画像としてチップ&デールのチップの絵を使っていました。ケルベロスやロックタイタンの登場シーンでは、ソラがチップの姿に恐れおののき、そのギャップがおかしかったです。

シナリオスーパーバイザー　【所属：東京開発チーム】

渡辺大祐 Daisuke Watanabe



代表作　KHⅠ、KHCOM、KH コーデッド、FFⅩ、Ⅹ-2、ⅩⅡ、ⅩⅢ

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A 携帯電話版『KH コーデッド』で企画初期におおまかなプロット作りを手伝いましたが、配信作品なので「つぎはどうなる!?」と毎回つづきが気になる展開にしようと心がけていました。

Q 「データ世界を冒険する」との設定は、シナリオ作りにどんな影響を与えましたか？

A 仮想データ世界だと、現実にはあり得ない出来事も実現できるため、どんでん返し的な展開を作りやすくはありました。かといって、あまりに"なんでもアリ"にすると話が成立しなくなるので、ネタの許容範囲のバランスは悩みどころでした。

Q もっとも苦労した点は？

A 移植作だから作業は少ないだろうと油断していたら、新システムがどんどん追加されて、アビリティ名やアイテム名をたくさん考えたり説明文をいっぱい書いたりすることに……。大変ではありましたが、作品をパワーアップさせる役に立ててよかったです。ただ、すれちがい通信の固定フレンドのセリフ(→P.330)は、少々ふざけたノリで書いてしまった気もします。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 比較的少人数でしたので、開発チームに一体感があったように感じています。札幌にあるハ・ン・ドさんと、毎日のようにチャットで相談(ときには雑談も)しながら作業を進めたのも、良い思い出ですね。

自分だけが知っている本作の秘密

忘却の城に現れる黒コートの正体は、もともと「？？？？(ロクサス)」ではなく別の人物の予定でした。名前の文字数は一緒なんですが、2文字目が「ク」です……って、それも一緒ですね(笑)。

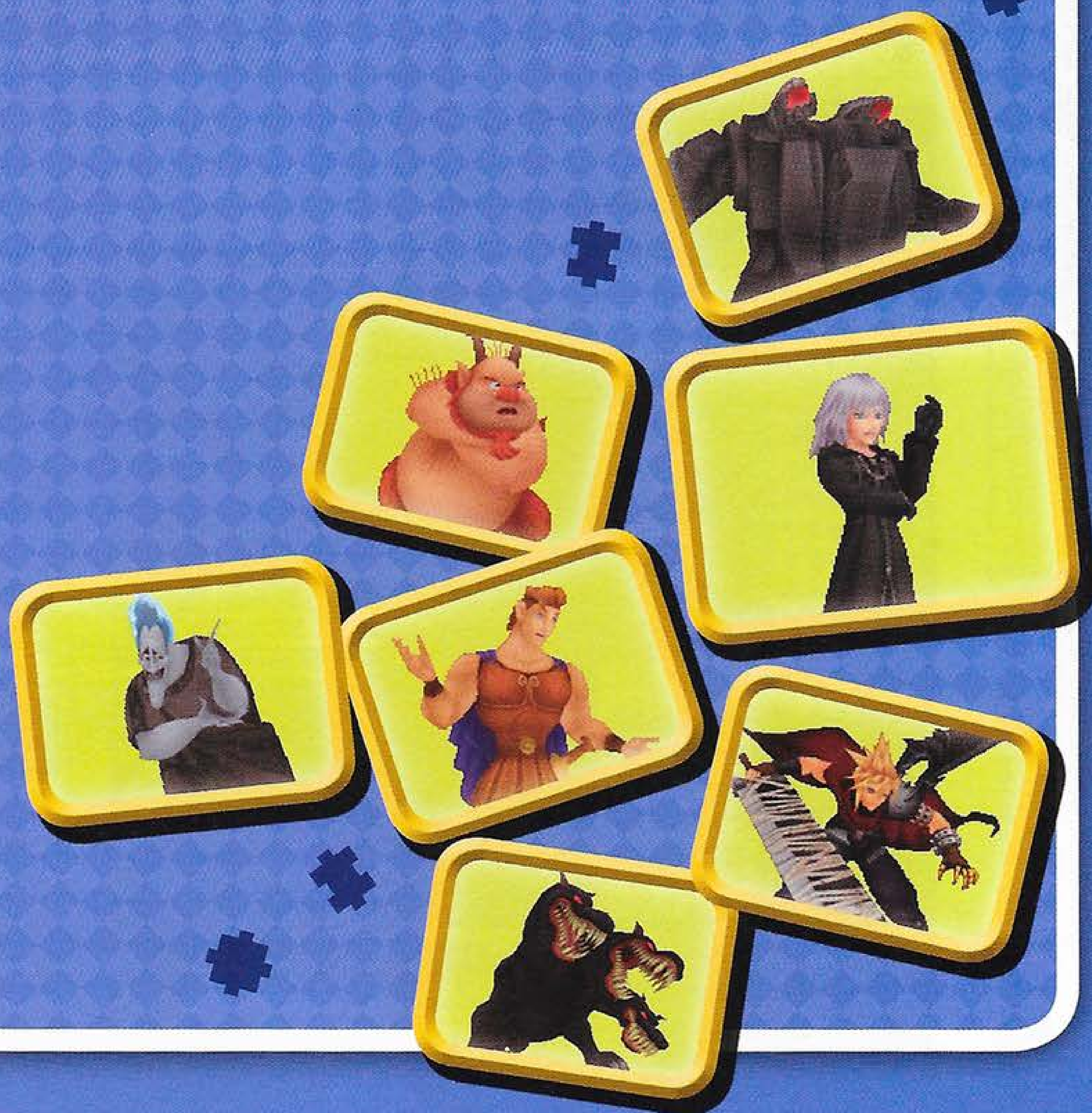
※1……2007年に発売されたニンテンドーDS用タイトル

CHAPTER

3

システムエリア

SYSTEM AREA



システムエリア解説❶

システムエリアの基礎知識



システムエリアでは、探索の進めかたや目的などが通常のフィールドとちがう。スムーズにクリアするためにも、基本的なルールを知っておこう。



システムエリアを探索しよう

システムエリアは、ジミニーメモの世界に異変を起こしているバグがある場所で、下記の特徴を持つ。各ワールドでは、エピソードを進める途中や、ワールドセレクトの「フリークエスト」で訪れたときに、システムエリアへ入ってバグを取りのぞくことになるのだ。また、アバターメニューからはアバターシステムエリアに挑戦できる(→P.333)。

システムエリアのおもな特徴

- ルームを移動しても倒した敵が復活しない
- 地形やブロックがナビマップに表示されない
- SP(→P.192)が手に入る
- プライズブロックの中身がフィールドと異なる



⬅エピソードの途中では、異変を消すためにシステムエリアを探索する。

システムエリアでの画面の見かた



► SP(システムポイント)
現在持っているSP。増減したときは、増減量が下に表示される。

► フロア数
「／」の右側がシステムエリア全体のフロア数、左側が現在いるフロア。

► 通常のルーム
バグエネミーが出現しないルーム。バグエネミーがいるルームは、バグルームになる。

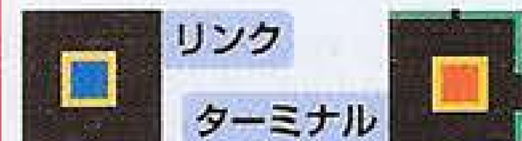

バグルーム

► INFORMATION
フロアトライアルの条件などが表示される。

► フロアトライアルの状況
フロアトライアルの進み具合を表すゲージ。達成度と失敗度の2種類のゲージがある(→P.193)。

► バグエネミーの数
「／」の右側がフロア内にいるバグエネミーの総数、左側が倒した数。

► リンク、ターミナル
フロアから脱出するためのリンクやターミナルが出現している場所。



► ルーム同士のつながり



システムエリアをクリアする手順

ほとんどのワールドでは、エピソードを進めるためにシステムエリアをクリアすることになる。クリアまでの流れは以下のとおりで、入口であるバックドアを発見してなかへ入ったあと、バグエネミーを倒しながらフロアを進んでいく。途中でソラが倒されてコンティニューすると、そのフロアの最初からやり直しになるので注意しよう。

❶バックドアを見つける

バックドアを探すモードのときは、上画面の左右とナビマップにセンサーの反応が表示される。この表示は、ソラがバックドアに近づくほど動きが速くなり、色が赤へ変わるほか、音が鳴る間隔も短くなっていく。反応がもっとも激しい場所へ行くと、ベースコマンドが『しらべる』に変わって、バックドアを発見できるのだ。





⬅ソラがバックドアに近づくと、下画面に表示されるセンサーの反応の色が変わる。



⬅センサーの反応に注目し、その色や音の間隔を頼りにバックドアを見つけ出そう。

❷バグエネミーを倒す

システムエリアでは、「バグエネミー」というバグ化した敵を倒すことが目的となる。大半のシステムエリアにはいくつかのフロアがあり、フロア内のバグエネミーをすべて倒せばリンク(→P.190)が出現。それを調べるとフロアを脱出して、つぎのフロアへ進むことができる。



⬅通常のルームは床や壁が青いが、バグエネミーがいるバグルームは赤くなる。

❸フロアを進んで脱出する

最後のフロアでは、バグエネミーをすべて倒すとターミナルが出現する。ターミナルを調べて脱出すれば、システムエリアはクリアとなるのだ。なお、フロアトライアル(→P.193)があるシステムエリアでは、フロアを脱出したときに、先へ進むか途中で外へ出るかを選べる。



⬅システムエリアから脱出すると、報酬としてさまざまなチップを入手できる。

はじめは探せないバックドアもある

各ワールドには、エピソードの途中で入るもの以外にもシステムエリアが隠されているが、最初はバックドアを探すことができず、なかに入れない。そういったシステムエリアは、『ライブラ』を特定のレベルまで上げたあとに、フリークエストでもう一度そのワールドへ行けば、バックドアを探せるのだ。

『ライブラ』と探せるバックドアの対応

『ライブラ』のレベル	バックドアを探せるシステムエリア
LV2	デスティニーアイランド 1-B、トラヴァースタウン 2-E、ワンダーランド 3-D
LV3	デスティニーアイランド 1-C、オリンポスコロシアム 4-A、アグラバー 5-D
LV4	トラヴァースタウン 2-F、アグラバー 5-E、ホロウバスティオン前編 6-B

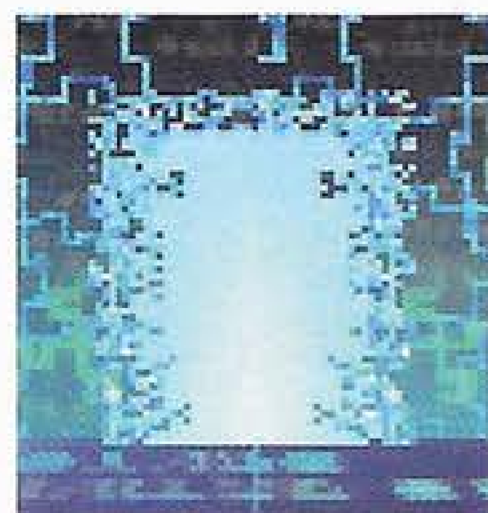
フロアとルームの仕組み

フロアの数や出現する敵の種類などは、システムエリアごとに決まっており、いつ入っても変わらない。しかし、ルームが2個以上あるフロアは、ルームとルームのつながりかたやスタート地点となる場所などが、システムエリアへ入るたびに変化する。そのため、どんなルートで探索するか、毎回考える必要があるのだ。なお、フロアやルームを移動するさいは、右のものを利用することになる。



⬅システムエリアに入ったら、ルームの数やつながりかたなどを確認しよう。

フロアやルームの行き来に使うもの



ルームの出入口



リンク

ターミナル

⬅⬋フロア内のバグエネミーをすべて倒すと、いずれかのルームに出現する光の柱。調べればフロアを脱出できる。途中のフロアではリンクが、最後のフロアではターミナルが出現。

システムエリアへ入るたびに変わるものと変わらないものの例

変わるもの(※1)

- ルームとルームのつながりかた
- 各ルームの形と向き
- スタート地点となる場所
- リンクやターミナルが出現するルーム

※1……一部のシステムエリアやフロアでは変わらない

変わらないもの

- フロアの数
- 各フロアにあるルームの数やバグルームの数（一部のシステムエリアでは変わる）
- プライズブロックなどの中身の候補
- フロアトライアルの条件やレート
- 出現する敵の種類やレベル
- SP報酬の種類や入手に必要なSPの量

ルームの形は全部で20種類ある

システムエリアのルームは、形が全部で20種類あり、右の表のように5つのタイプにわかれている。それぞれのフロアにはルームの候補が決められていて、そのなかからランダムで選ばれたルームが、フロアに配置される仕組みだ。なお、各ルームの地形などはP.215～217の「ルームリスト」で紹介しているが、ルームの向きは、フロアに配置されるときにランダムで変わるので注意しよう。



⬅地形が複雑で、出入口やバグエネミーなどを探しにくいルームもある。

ルームのタイプごとの特徴

タイプ	特徴
ノーマル	高い段差になっている場所が少なく、探索しやすい。見通しが良いため、プライズブロックなどをすぐに見つけられる。 該当するルーム ①～⑦
小部屋	ほかのタイプのルームとくらべると、かなりせまい。上空の高い位置にブロックが配置されていることもある。 該当するルーム ⑧～⑩
迷路	細い通路が迷路のように入り組んでいる。周囲の壁は非常に高く、ハシゴやブロックを利用しないとのぼることができない。 該当するルーム ⑪～⑬
高台	ルームの一部が高台になっており、その上へ行くには、ハシゴやブロックを使ってのぼったり、ジャンプを駆使したりする必要がある。 該当するルーム ⑭～⑲
特殊	段差がまったくないルーム。数十体のバグエネミーやコアブロック、？？？？（ロクサス）など、特殊な敵とのバトルが行なわれる。 該当するルーム ⑳

※①～⑳の番号は、P.215～217の「ルームリスト」と対応

ルーム内にはさまざまなブロックが出現する

システムエリアに出現するブロックは、右の11種類。ほとんどのルームには、これらのうちノーマルブロックやプライズブロックなどが配置されるが、特定のフロアでは、いくつかのルームでブロックの配置が下記の特殊なパターンになるのだ。ちなみに、システムエリアのプライズブロックからは、0.2%の確率でステータスチップが出現する。



⬅いったん壊したブロックは、ほかのルームへ行けばふたたび出現する。

システムエリアに出現するブロック

ノーマルブロック	スライドブロック
ハードブロック	ダメージブロック
メタルブロック	ボムブロック
プライズブロック	マグネブロック
バウンドブロック	ペアブロック
ゴーストブロック	

※各ブロックの詳細はP.18～19を参照

ブロックの特殊な配置のパターン

トラップパターン

ダメージブロック、ボムブロック、マグネブロックなど、ソラがダメージを受けたり、移動しにくくなったりするブロックが多く出現する。



⬅ルームによっては、ダメージブロックなどが移動していることもある。

プライズパターン

ペアブロックが出現しやすく、プライズブロックの数も通常のルームより多い。なお、ブロックの配置がプライズパターン以外のルームには、基本的にはペアブロックは出現しない。



⬅たくさんあるプライズブロックをすべて壊せば、多くのSPを入手できる。

フロアがウイルスに侵されることも

フリークエストでのみ入れるシステムエリアでは、特定の確率でフロアがウイルスに侵される。ウイルスに侵されたフロアでは下記のことが起きて、脱出するのが難しくなるのだ。ただし、フロアトライアル(→P.193)で使うSPの量が100%に増えるので、成功すれば多くのSPを得られるという利点もある。



⬅ウイルスに侵されると、トライアルに使うSPの量を選ぶ画面で警告が出る。

ウイルスに侵されたフロアで起きること

- フロアトライアルで使うSPの量が、持っているSPの100%になる
- すべてのルームがバグルームになり、バグエネミーの数が多くなる
- バグエネミーがすべてバグ・赤(凶暴化)(→P.199)になる



➡ウイルスを駆除するには、フロア内のバグエネミーをすべて倒せばいい。



SP(システムポイント)の役割

敵を倒したりプライズブロックを壊したりすると、プライズのSPボールが出現してSP(システムポイント)が手に入る。入手したSPは、システムエリアから脱出したときに、さまざまなSP報酬と交換できるのだ。SPが増える状況は下記のとおりだが、右記の状況になると、持っているSPが減ってしまうので気をつけよう。ちなみに、フロアトライアルがあるシステムエリアでは、1Fの最初に手持ちのSPが1000になる。

SPが増える状況

プライズブロックかペアブロックを壊す

プライズブロックを壊すと30〜60SPが、ペアブロックを壊すと50〜100SPが手に入る。ブロックは、別のルームへ行くとまた現れるが、2回目以降は壊してもSPは手に入らない。

敵を倒す

敵から入手できるSPは、10〜20SP、10〜30SP、10〜50SPのいずれかで、どれになるかは出現した場所ごとにちがう。また、コアブロックやゴールドトリコローマと戦ったときには、より多くのSPを入手可能(→P.198)。

フロアトライアルに成功する

フロアトライアルに成功した場合は、使用したSPの量とレートに応じたぶんだけ、SPが手に入る(くわしくは右ページを参照)。

SPが減る状況

ソラがダメージを受ける

敵の攻撃やダメージブロックなどによってダメージを受けると、1〜手持ちの0.5%ぶんのSPが減る(上限は9999SP)。炎上や帯電状態のダメージではSPは減らない。



←減ったSPは、SPボールとして周囲にバラまかれて、すぐに消えてしまう。

フロアトライアルに使用する

フロアトライアルに使うSPの量を選ぶと、手持ちのSPが減る。使ったSPは、トライアルに失敗するとそのまま没収されてしまう。

コンティニューする

ソラが倒されてコンティニューすると、手持ちのSPが半分に減る(小数点以下切り捨て)。このときはフロアの最初からやり直しになるが、フロアトライアルに使っていたSPは没収され、もう一度SPを使用する必要がある。

ドナルドやグーフィーが倒される

ホロウバスティオン前編では、ドナルドやグーフィーのHPがゼロになると、手持ちのSPが半分に減る(小数点以下切り捨て)。

システムエリアから出るとSP報酬がもらえる

システムエリアをクリアしたり、途中のフロアから脱出したりしたあとは、持っているSPと引きかえにSP報酬がもらえる。報酬は各種のチップで、入手できるチップの種類や入手に必要なSPの量は、システムエリアごとにちがう(P.200〜214を参照)。SP報酬を入手するときのルールは右記のとおりだ。なお、報酬と交換しないぶんのSPは、下の表の割合でEXPやマニーに変換することになる。

SPからEXPやマニーへの変換率

名前	変換率
EXP	持っているSPの10%(変換できるEXPの上限は99999)
マニー	持っているSPの10%、5%、1%のいずれか(システムエリアごとにちがう)

※どちらも小数点以下切り上げ

SP報酬を入手するときのルール

- ワクが黄色のものは1回しか入手できない
- ワクが青色のものは何回でも入手できるが、入手するたびに必要なSPの量が2倍になる(システムエリアから出ればもとにもどる)
- 一部のSP報酬は、最後のフロアへたどり着くまで名前が表示されず、途中のフロアで脱出したときは入手できない



←ワクが黄色の報酬は1回もらうと「GET!」と表示され、入手不可能になる。

システムエリア解説❷

フロアトライアル

フロアトライアルは、フロアごとに設定されたミッションのようなもの。失敗してもシステムエリアはクリアできるが、成功すればSPを増やせるのだ。

フロアトライアルを成功させてSPを増やそう

ほとんどのシステムエリアでは、各フロアに「フロアトライアル」が設定されている。これは、フロア内でやるべきことや、やってはいけないことの指示で、成功すれば手持ちのSPが増えるが、失敗するとSPは手に入らない(下の写真を参照)。フロアトライアルは全部で36種類あるので、P.194〜197の「フロアトライアルリスト」を参考に挑戦してみよう。

フロアトライアルのSPに関するルール

- 持っているSPの10%、30%、50%のいずれか(ウイルス感染時は100%)を使用する
- 使用したSPは、成功するとレートの倍率ぶんだけ増えてもどってくるが、失敗するかコンティニューすると没収される
- フロアトライアルの条件と成功時にもらえるSPのレート(倍率)はフロアごとにちがう

1 フロアへ入る前に使うSPの量を選ぶ

⬆使うSPの量を、手持ちのSPの10%、30%、50%から選ぶ。このとき、XボタンでSP報酬を表示できる。

2 条件を満たしてフロアを脱出する

⬆指定された条件に従って行動しつつ、バグエネミーを全滅させてリンクやターミナルからフロアを出る。

3 使用したSPが増えてもどってくる

⬆フロアトライアルに成功していれば、最初に使ったSPが、レートの倍率のぶんだけ増えてもどってくる。

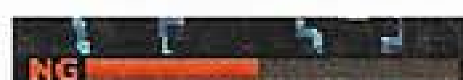
画面左上のゲージで進行状況を確認できる

フロアトライアルがあるフロアでは、上画面の左上に、トライアルの進み具合を表すゲージが表示される。ゲージは、達成度を示す青いゲージと、失敗度を示す赤いゲージの2種類があり、フロアトライアルの条件によってどちらが表示されるかが変わるのだ。ちなみに、そのフロアで指定されている条件の内容は、下画面のINFORMATIONで確認できる。

ゲージの種類によるちがい



達成度のゲージ
トライアルで指定されたことを行なうたびにたまっていき、満タンになれば成功となる。



失敗度のゲージ
禁止されたことを行なったり、制限時間の残りが減ったりするとたまっていき、満タンになると失敗となる。



⬅トライアルを成功させたければ、ゲージのたまり具合に注意しよう。

フロアトライアルリスト

1 ○回以上のダメージ禁止

挑戦できるシステムエリア ワンダーランド 3-A (1F)
アグラバー 5-D (1F)など

ソラがダメージを受けるのを避けるために、バグエネミーがいないルームではあまり動きまわらず、敵を出現させないようにしよう。敵と戦うさいは、『サンダガ』『マグネガ』など強力なコマンドを使って、攻撃される前に倒したい。ダメージブロックがあるときは、近づかないように進むか、『ファイア』などで遠くから壊すといいだろう。なお、炎上状態やクロックアビリティ『ペインアタック』などによるダメージは、回数にカウントされない。

2 ○回以上の「たたかう」禁止

挑戦できるシステムエリア ホロウバスティオン前編 6-B (5F)

敵との戦いでは『たたかう』を行なわずに、アタックコマンドやマジックコマンドだけを使ってダメージを与えていく。使用を禁止されているのは『たたかう』だけなので、フィニッシュコマンドは使ってもかまわない。



⬆リンクを調べるときは、うっかり『たたかう』を行なわないよう、『しらべる』に変わったのを確認してからAボタンを押そう。

3 ○回以上空振り禁止

挑戦できるシステムエリア トラヴァースタウン 2-F (5F)
アグラバー 5-B (3F)など

空振りの回数がカウントされるのは『たたかう』とアタックコマンドのみで、マジックコマンドやフィニッシュコマンドなら、攻撃が当たらなくても空振りにはならない。確実に攻撃が当たる場面以外では、基本的にマジックコマンドを使うといい。

4 ○回以上のジャンプ禁止

挑戦できるシステムエリア トラヴァースタウン 2-F (2F)

段差を跳び越えないと進めない場所以外では、ジャンプをせずに探索しよう。コンフィグの「オートジャンプ」の設定が「オン」だと、移動中に勝手にジャンプしてしまうため、あらかじめ「オフ」にしておきたい。攻撃の動作でソラが跳び上がった場合はジャンプに数えられないので、『エリアルスイープ』などを使って段差をのぼるという手もある。



⬅『○○スイープ』を使えば、高さがブロック2個ぶんの段差をのぼれる。

5 ○秒以上の滞空禁止

挑戦できるシステムエリア オリンポスコロシアム 4-A (2F)

ソラが空中にいる時間がカウントされ、その時間の累計が、条件で指定された秒数を超えると失敗になる。移動は基本的に走って行ない、ジャンプや『グライド』はひかえよう。攻撃は地上コンボのほか、『トリプルファイガ』『トリプルバスート』といった敵を追いかける弾を撃つコマンドを使うのがオススメだ。なお、クロックアビリティ『インパクトアーツ』『ソニックアーツ』による地上コンボは、途中で跳び上がってしまうため、これらを持たないキーブレードを装備したい。

6 ○秒以上の接地禁止

挑戦できるシステムエリア トラヴァースタウン 2-F (3F)
ホロウバスティオン前編 6-B (4F)など

ソラが地上にいる時間がカウントされ、その時間の累計が、条件で指定された秒数を超えると失敗になる。ジャンプや『エアスライド』『グライド』を駆使し、できるだけ地面に足をつけずに進んでいこう。ハシゴをのぼったり段差にぶら下がったりしているときも、接地の時間にカウントされる点には注意。

7 回復コマンド使用禁止

挑戦できるシステムエリア　ワンダーランド 3-C (3F)
ホロウバスティオン前編 6-B (7F)など

使用を禁止されている"回復コマンド"は下記の9種類で、1回でも使うと失敗になってしまう。デッキコマンドからこれらをはずしておき、HPの回復にはクロックアビリティ『ドレイン』『リジェネ』などを利用しよう。

回復コマンドに含まれるもの

- 『ケアル』
- 『ケアルラ』
- 『ケアルガ』
- 『エスナ』
- 『ポーション』
- 『ハイポーション』
- 『オールキュア』
- 『エリクサー』
- 『ラストエリクサー』

8 アタックコマンド以外使用禁止

挑戦できるシステムエリア　(アバターシステムエリアのみ)

9 マジックコマンド以外使用禁止

挑戦できるシステムエリア　アグラバー 5-E (3F)

これらのフロアトライアルは、それぞれ下記のコマンドなら使用してもいい。下記以外のコマンドや『たたかう』を使ったときは、1回ごとに失敗度のゲージがたまり、合計8回使った時点で失敗となるのだ。うっかり使ってしまわないように、デッキコマンドは使用していいものだけをセットしよう。「アタックコマンド以外使用禁止」の場合は、『ケアル』などが使えないため、『ポーション』や『ハイポーション』をセットしておくと安心だ。

使用してもいいコマンド

- アタックコマンドとマジックコマンドのうち、使用が禁止されていないほう
- アイテムコマンド
- フィニッシュコマンド

10 ○個以上のバグブロック破壊禁止

挑戦できるシステムエリア　(アバターシステムエリアのみ)

攻撃が広い範囲に届くコマンドを使うと、周囲にあるブロックを巻きこんで壊してしまいやすい。ブロックがない場所まで敵をおびき寄せてから攻撃するか、『マグネガ』『メガフレア』などのブロックに攻撃が当たらないコマンドを使うといいだろう。

11 バグブロックを○個以上破壊

挑戦できるシステムエリア　ワンダーランド 3-B (1、2F)
ホロウバスティオン後編 7-D (3F)

ワンダーランド 3-B の1Fでは、メタルブロックとバウンドブロック以外を壊せば、フロアトライアルは成功となる。ホロウバスティオン後編 7-D のようなコアブロックが出現するフロアでは、敵が引きつれているブロックを全部壊しても6秒後に復活するのを利用して、必要な個数以上のブロックを壊そう。アバターシステムエリアの場合は、ルームとルームを行き来しながらブロックを壊していけば、簡単に条件を満たせるはずだ。

12 ○秒以内にフロア脱出

挑戦できるシステムエリア　デスティニーアイランド 1-C (1、3F)
トラヴァースタウン 2-E (1、3F)など

制限時間内にフロアから脱出するには、バグエネミーだけを倒し、ムダな行動をしないことが大切。移動には『エアスライド』『グライド』を使って、最短距離を進んでいこう。残り時間に余裕がなければ、プライズブロックやペアブロックも無視したほうがいい。

13 ガードを○回成功

挑戦できるシステムエリア　アグラバー 5-B (1F)

14 カウンター攻撃を○回成功

挑戦できるシステムエリア　オリンポスコロシアム 4-A (1F)
アグラバー 5-E (1F)

シャドウなど弱い敵の攻撃を誘って、ガードやカウンター(→P.44)をくり返そう。うまくガードできない場合は、アーマーバングルをセットし、さらにクロックアビリティ『オートガード』を発動させるといい。なお、カウンターに使うのは、『ケアル』のような、攻撃ではないコマンドでもOK。また、『エアリベンジ』『コマンドリベンジ』を使ったときにも、カウンターの回数がカウントされる。



←『ケアル』などでカウンターを行なえば、敵を倒さずに何度もくり返せる。

15 クリティカルヒットを○回成功

挑戦できるシステムエリア　アグラバー 5-E (6F)

『たたかう』やアタックコマンドがクリティカルヒットする確率は、通常だとかなり低い。そこで、クロックアビリティ『オールクリティカル』を発動させて、『たたかう』などで攻撃しよう。こうすれば、かならずクリティカルヒットするので、ラクに条件を満たせる。



←『オールクリティカル』発動後は、クロックレベルを1にもどさないように。

16 フィニッシュコマンドを○回使用

挑戦できるシステムエリア　アグラバー 5-A (1F)
ホロウバスティオン前編 6-A (1F)など

パワーオブヒーローやゼロ・ワンなどを装備すれば、クロックアビリティの選択しだいで、クロックレベル2でもフィニッシュコマンドを使えるので、クロックゲージをためる量が少なくてすむ(→P.56)。条件を満たす前にフロア内の敵を全滅させてしまった場合は、ブロックを攻撃したり『エーテル』を使ったりして、クロックゲージをためればいい。

17 ○秒以内にフィニッシュコマンド発動

挑戦できるシステムエリア　デスティニーアイランド 1-C (2F)
トラヴァースタウン 2-E (2F)など

16「フィニッシュコマンドを○回使用」と同じく、低いクロックレベルでフィニッシュコマンドを発動可能にして、制限時間内にすばやくクロックゲージをためよう。確実に成功したいなら、直前のフロアを脱出する前に、エーテルなどを使ってフィニッシュコマンドを発動できる状態にしておくのがオススメ。



←制限時間に間に合いそうになければ、惜しまずにアイテムコマンドを使おう。

18 ○回、炎属性でハートレスを炎上

挑戦できるシステムエリア　トラヴァースタウン 2-F (1F)

19 ○回、氷属性でハートレスを凍結

挑戦できるシステムエリア　アグラバー 5-B (2F)

20 ○回、雷属性でハートレスを帯電

挑戦できるシステムエリア　ホロウバスティオン後編 7-B (1F)

21 ○回、風属性でハートレスを吹き上げ

挑戦できるシステムエリア　ホロウバスティオン前編 6-B (3F)

『ファイア』『ブリザド』といったコマンドを使えば、敵を炎上状態や凍結状態などにできるが、確率はそれほど高くはないうえ、ステータス異常が起こる前に倒してしまうこともある。それを避けるためにも、クロックアビリティ『カウンターファイア』『カウンターブリザド』などを利用しよう。これらのアビリティなら、敵にダメージを与えることなくステータス異常を起こせるのだ。

22 ハートレスを○体討伐

挑戦できるシステムエリア　デスティニーアイランド 1-B (2F)
ワンダーランド 3-C (1F)など

フロア内のルームをくまなく移動して、出現した敵を倒していけば、フロアトライアルは成功となる。ただし、まだ倒していない敵がいるルームにエリミネーターが現れると、残っていた敵が出現しなくなり(→P.198)、敵の数が足りなくなってしまう。そうならないように、バグルーム以外のルームにいる敵から全滅させていこう。ちなみに、同じフロアでも、ルームの数や形によって、トライアルの条件で指定される敵の数は変わる。

23 オーバークロックMAXで敵を○体討伐

挑戦できるシステムエリア　ワンダーランド 3-D (2F)
ホロウバスティオン後編 7-B (2F)など

クロックゲージをためてクロックレベルをMAXまで上げたあと、フィニッシュコマンドを発動させずに、アタックコマンドやマジックコマンドで敵を倒していけばいい。クロックレベル2〜3でフィニッシュコマンドが発動するようにしていると、クロックレベルをMAXにできないので注意。

24 ○回、ハートレスを一撃で討伐

挑戦できるシステムエリア	アグラバー 5-E (4F) ホロウバスティオン前編 6-B (9F)

『たたかう』や威力の低いコマンドだと、敵を一撃で倒すのは難しい。HPチートで敵のHPを下げたり、『メガフレア』といった威力が高い攻撃を使ったりして、ブロックバグなど弱めの敵を倒そう。HPチートを利用するさいは、ソラのHPも低くなるため、逆に倒されてしまわないように気をつけること。

25 ゴールドトリコローマを討伐

挑戦できるシステムエリア	アグラバー 5-C (1F)

26 エリミネーターを討伐

挑戦できるシステムエリア	ホロウバスティオン前編 6-B (12F)

ゴールドトリコローマとエリミネーターは、P.198の条件で出現する。P.294～295を参考にして倒そう。ちなみに、アバターシステムエリアでは、フロアトライアルが「ゴールドトリコローマを討伐」になっていても、出現確率が30%なので倒せないことがある。

27 ラストエリクサーを使用

挑戦できるシステムエリア	ホロウバスティオン前編 6-B (1F)

ラストエリクサーは、エンディング後にショップで買えるようになる。このトライアルがあるシステムエリアへ入る前に購入しよう。

28 アイテムを○個以上取得

挑戦できるシステムエリア	アグラバー 5-E (5F)

プライズブロックを壊したり敵を倒したりしてチップを入手すれば、その個数がカウントされていく。指定された個数が手に入るように、ドロップチートを使って、敵がプライズボックスを落とす確率を上げるといい。



⬅ドロップ倍率を6倍くらいまで上げておけば、簡単に条件を満たせるはずだ。

29 ○以上のSPを獲得

挑戦できるシステムエリア	オリンポスコロシアム 4-A (3F)

指定された量のSPを、このフロアトライアルがあるフロアだけで入手すれば成功となる。ルーム内のプライズブロックは残さず壊し、現れた敵はすべて倒して、SPを入手していこう。22「ハートレスを○体討伐」と同じく、エリミネーターによって敵が出現しなくならないように注意。



⬅ゴールドトリコローマが現れたら、逃がさずに倒してSPを入手したい。

30 日中に攻略

挑戦できるシステムエリア	(アバターシステムエリアのみ)

31 夜間に攻略

挑戦できるシステムエリア	オリンポスコロシアム 4-A (4F)

32 週末に攻略

挑戦できるシステムエリア	(アバターシステムエリアのみ)

「日中」「夜間」「週末」は、それぞれ下の表の時間帯や曜日のことを示す。フロアにいるあいだは、時間帯や曜日がトライアルの条件と一致していないと失敗度のゲージが増えていき、満タンまでたまると失敗になる。この時間帯と曜日は、ニンテンドーDS本体の時計やカレンダーをもとに判定されるのだ。

トライアルの条件と時間帯や曜日の対応

条件	対応する時間帯や曜日
日中	5：00～16：59のあいだ
夜間	17：00～4：59のあいだ
週末	土曜日か日曜日



⬅失敗度のゲージが満タンになる前に、条件と合う時刻や曜日に変われば、ゲージの増加は止まる。



システムエリア解説❸

システムエリアのエネミー



システムエリアのなかには、ほかの場所では出会うことのない特殊な敵も出現する。戦いを有利に進めるためにも、敵の特徴について知っておこう。

 システムエリアに出現するエネミーの特徴

システムエリアでは、出現する敵の種類やレベルが各フロアごとに決まっており、フロアにあるルームの形などには関係なく、特定の1～3種類の敵が現れる。出現する敵の性質や行動は、システムエリアの外で現れるものと同じ。ただし、倒したときはHPボールやマニーのほかに、SPボールを落とす。

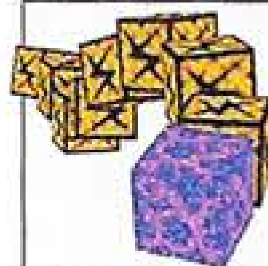


←システムエリアの「おすすめ攻略レベル」が高いほど、出現する敵が強い。

システムエリアにしかいないノーマル敵

コアブロック、ゴールドトリコローマ、エリミネーターは、システムエリアにのみ出現する敵。これら3種類の敵はバグ化しないが、コアブロックはバグエネミーに含まれるため、フロアを脱出するさいには倒す必要がある。ゴールドトリコローマとエリミネーターは出現条件が特殊で、現れたときにメッセージが表示されるほか、出現中はそのルームにほかの敵が現れない（エリミネーターの場合は、倒したあともほかの敵が現れなくなる）。

システムエリアにしかいない敵の特徴



コアブロック

ナビマップでのアイコン  詳細 P.294

出現条件 特定のフロアでかならず出現する

ブロックをいくつも引きつれて、ヘビのような姿で移動する。最初から引きつれているブロックかプライズブロックを壊すと10～30SPが、本体を倒すと1010～1030SPが手に入る。



エリミネーター

ナビマップでのアイコン  詳細 P.295

出現条件 リンクやターミナルが出現したあと、ルームを移動すると特定の確率（フロアごとにちがう）で出現。レベルはソラのレベルと同じで、各ルームに1体しか出現しない

HPが非常に高い、最強のノーマル敵。正面からの攻撃をシールドで防ぎつつ、強力な攻撃をくり出す。倒すと10～50SPが手に入る。



ゴールドトリコローマ

ナビマップでのアイコン  詳細 P.294

出現条件 フロアを訪れたときに、特定の確率（フロアごとにちがう）で出現するかどうかが決定。出現する場合はどのルームに現れるかが決まり、そこがバグルームでないときに訪れると姿を現す。レベルはソラのレベルと同じで、各フロアに1体しか出現しない

ワープで逃げまわり、ときおり攻撃して、ソラが落としたSPボールを吸収する。こちらが攻撃を当てるたびに10～50SPが手に入り、倒すと「吸収されたSP＋999SP」を入手できる。



←最初にひるませてから15秒たつと消えてしまう。その前に急いで倒そう。

異変の原因であるバグエネミーを倒そう

バグルームに出現するバグエネミーは、敵がバグ化して能力が強化されたもので、下記のような特徴がある。外見がシルエットのようになっているため、通常の敵と簡単に見わけることが可能だ。バグは全部で4種類あり、敵の周囲に浮かぶ四角形の色を見れば、バグの種類が判別できる。出現するバグエネミーが、4種類のバグのどれになるかは、フロアごとに決まっているのだ。


⬅システムエリアをクリアするには、バグエネミーを全滅させる必要がある。


⬅バグエネミーの周囲に浮かぶ四角形の色は、バグの種類によってちがう。

バグエネミー共通の特徴

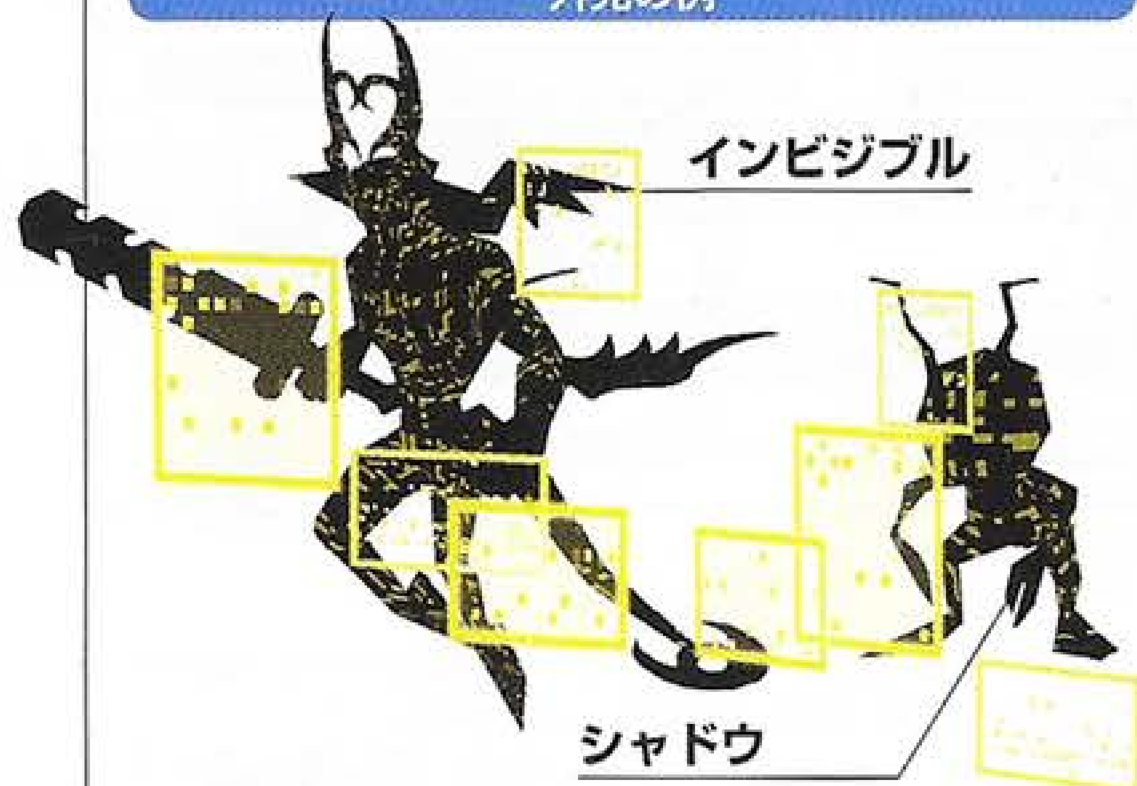
- HP倍率と攻撃の威力倍率が通常より少し高い
- バグの種類に応じて、それぞれ異なる要素が強化される(くわしくは下記を参照)
- 倒されたときにマニーを落とさない(HPボール、SPボール、プライズボックスは落とす)

バグの種類による強化のちがい

バグ・黄(高速化)

移動や攻撃など、あらゆる動作のスピードが、バグ化していない敵の2倍になる。

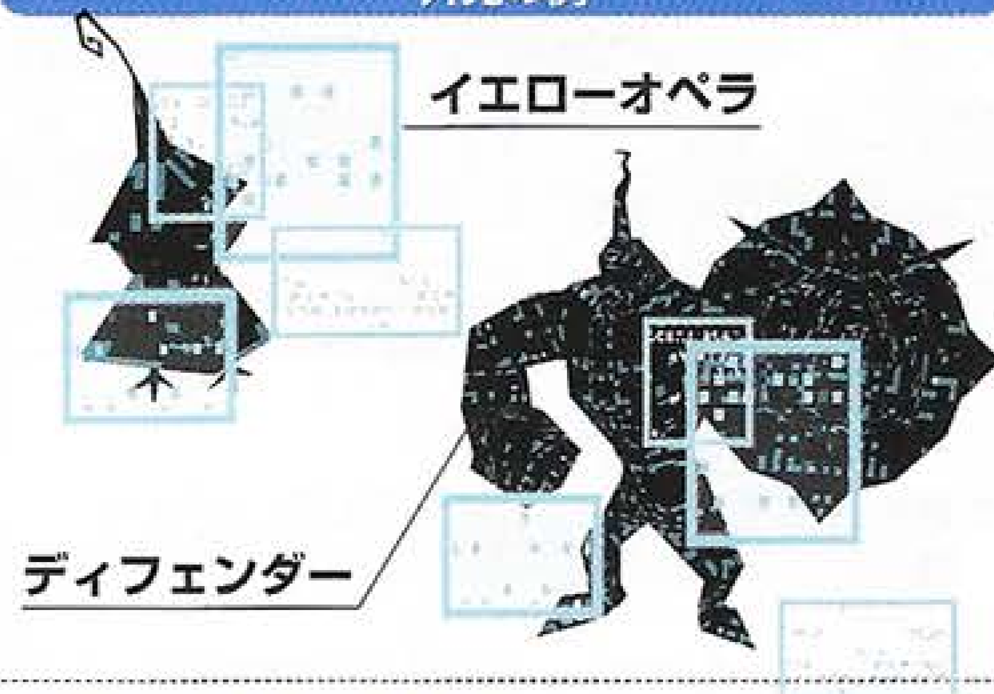
外見の例



バグ・青(透明化)

姿が透明になって見えなくなる。自分が攻撃を行なったり、相手の攻撃を受けたり、ターゲットマークが重なったりすると、少しのあいだだけ姿が見える。

外見の例



バグ・赤(凶暴化)

相手の攻撃を受けても、ひるまずに行動をつづける。バグ化していない敵とくらべて、攻撃をくり出す間隔が短い。

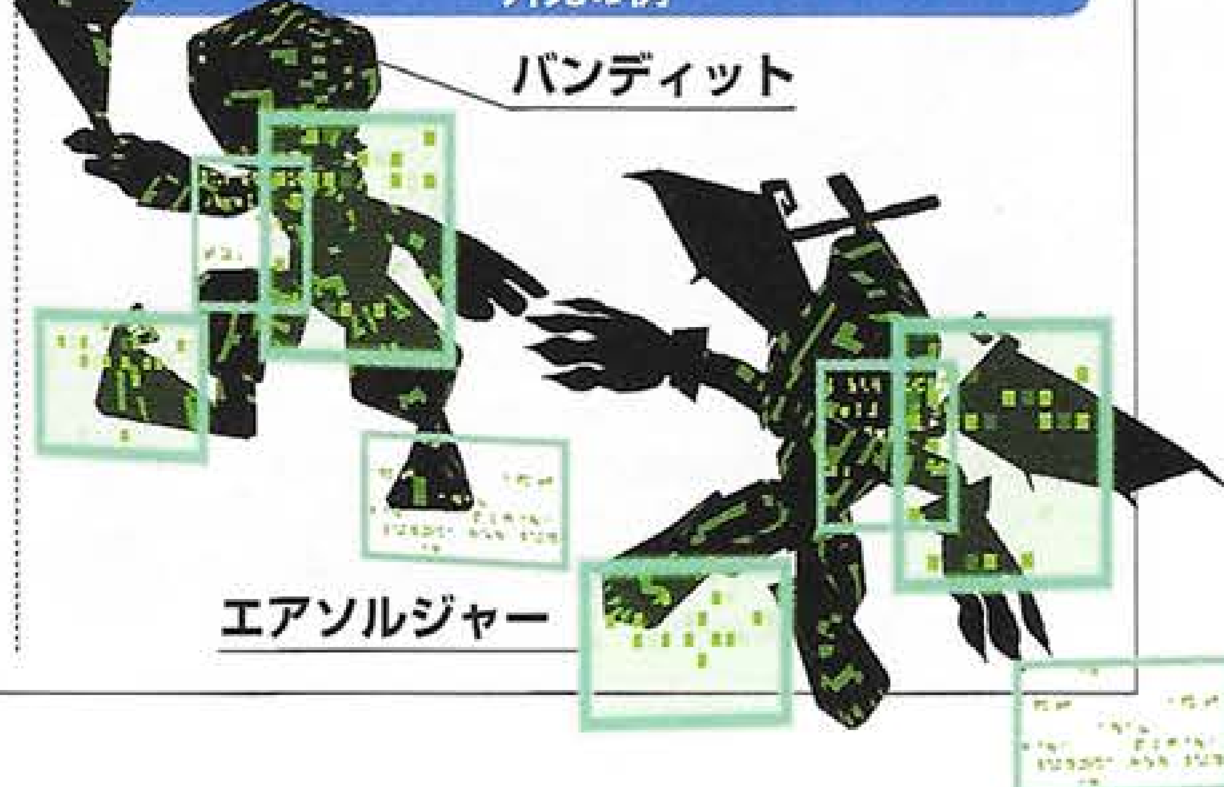
外見の例



バグ・緑(巨大化)

身体の大きさが1.5倍、HPが2倍、防御力が1.25倍になる。相手の攻撃を受けても、ひるまずに行動をつづける。バグ化していない敵とくらべて、攻撃をくり出す間隔が長い。

外見の例



システムエリアリスト

SYSTEM AREA LIST

各ワールドのエピソードやフリークエストでは、合計25のシステムエリアに入れる。それらのくわしいデータを紹介していこう。

リストの見かた

1-B ① バックドアがある場所 ② スティニーアイランド(→P.76)　『ライブラ』のレベル ③ V2　おすすめ攻略レベル ④ 20

SP報酬のなかには、デバッグコード：Rなど貴重なチップのほか、クエストに必要な浮き輪がある。3Fのルー⑤はブロックの配置がプライズパターンになるが、トライアルの成功を優先させるなら、プライズブロックにこだわらずにフロアの脱出を目指そう。

SP報酬

名前 ⑥	必要SP
デバッグコード：R ?	8000
アーマーバングル ?	10000
浮き輪 ?	8000
HP+2	1000
アタック+1	1000
ガード+1	1000
ファイラ	1000
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前 ⑦	確率
ブリザド	6%
サンダラ	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
スライドラッシュ	20%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補 ⑩	ウイルス感染確率 ⑪
	条件 ⑧	レート	合計	バグ ⑨	トラップ	プライズ		
1F	10回以上のダメージ禁止	×4.0	4	2	—	—	②～⑤⑧～⑩	—
2F	ハートレスを○体討伐(※1)	×6.0	6	2	1	—	①③～⑤⑨⑩	12%
3F	8回以上のダメージ禁止	×7.0	5	3	—	2	①～⑤⑧⑩	5%

エネミーデータ

フロア	バグの種類 ⑫				出現する敵の種類とレベル ⑬	ゴールドトリコローマ ⑭	エリミネーター ⑮
	黄	青	赤	緑			
1F	●				シャドウ(LV20)、ソルジャー(LV20)	15%	15%
2F	●	●	●		ソルジャー(LV20)、ラージボディ(LV20)、イエローオペラ(LV20)	15%	—
3F		●			ラージボディ(LV20)、イエローオペラ(LV20)、ブルーラプソディ(LV20)	15%	15%

①**番号**……本書で独自につけたシステムエリアの番号。ワールドのエピソードを進めるときに入れるシステムエリアは、番号の横に「★」をつけている。

②**バックドアがある場所**……バックドアが隠されているエリアの名前。

③**『ライブラ』のレベル**……バックドアを探すために必要な『ライブラ』のレベル。

④**おすすめ攻略レベル**……バックドアを調べたときに表示されるレベルで、これが高いほど出現する敵のレベルが高めになる。エピソードを進めるときに入れるシステムエリアでは表示されないので、「——」と記載。

⑤**解説**……そのシステムエリアの特徴や、クリアするためのアドバイス。

⑥**SP報酬**……脱出したときに入手できるSP報酬と、入手に必要なSPの量。名前の文字がオレンジ色のものは、1回しか入手できない。文字が黒いものは何度でも入手できるが、入手するたびに必要なSPの量が2倍になる。?は、最後のフロアを訪れるまでは名前が表示されず、入手もできないことを示す。SPからEXPへの変換率(→P.192)は、すべてのシステムエリアで「持っているSPの10%(変換できるEXPの上限は99999)」なので省略している。

⑦**プライズブロックの中身／ペアブロックの中身**……プライズブロックやペアブロックを壊したときに、HPボール、マニー、SPボール以外に出現する可能性があるチップの名前と、出現する確率。

⑧**フロアトライアル**……フロアトライアルの条件と、条件を満たしたときに増えるSPのレート(倍率)。

⑨**ルーム数**……そのフロアのルームの数。項目の意味は以下のとおり。
- ●**合計**…フロア全体に配置されるルームの合計数。
- ●**バグ**…フロアを訪れたときにバグルームになっているルームの数。
- ●**トラップ／プライズ**…ブロックの配置がトラップパターンやプライズパターン(→P.191)になるルームの数。

⑩**ルームの候補**……そのフロアに配置される可能性があるルームの番号。番号と形の対応はP.215～217の「ルームリスト」を参照。

⑪**ウイルス感染確率**……そのフロアがウイルス(→P.191)に感染する確率。

⑫**バグの種類**……そのフロアに出現する可能性があるバグエネミーのバグの種類(→P.199)。

⑬**出現する敵の種類とレベル**……そのフロアに出現する敵の種類とレベル。文字が赤い敵はバグエネミーとして出現する可能性がある。

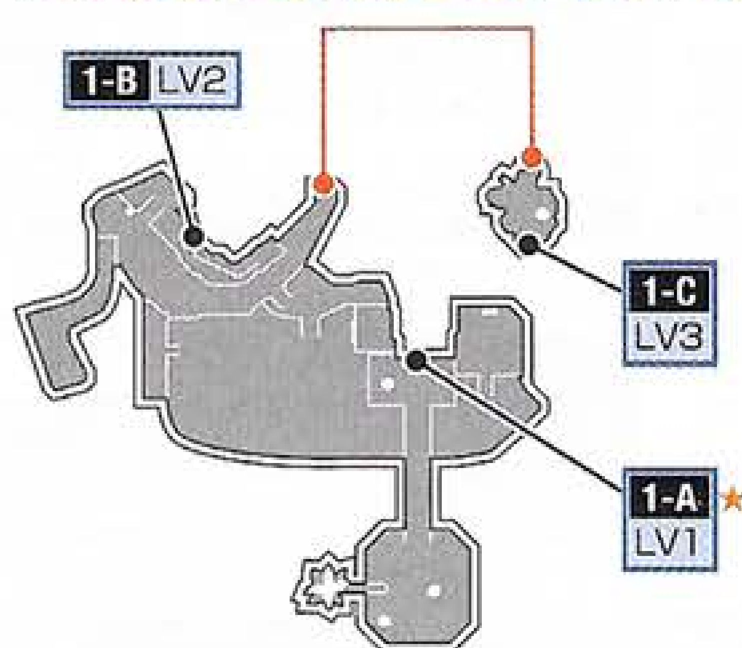
⑭**ゴールドトリコローマ**……ゴールドトリコローマが出現する確率。フロアを訪れたときに、この確率をもとに出現するかどうかが決まる(→P.198)。

⑮**エリミネーター**……エリミネーターが出現する確率。ルームを移動したときに、この確率をもとに出現するかどうかが決まる(→P.198)。

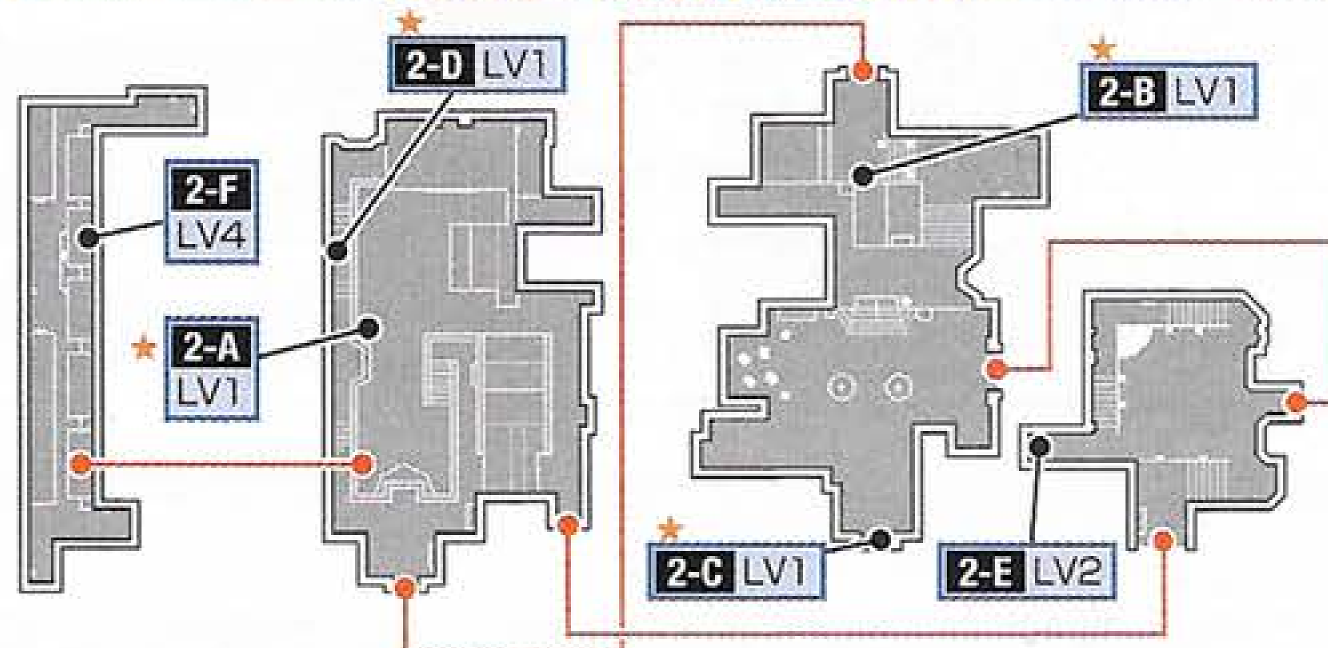
システムエリアINDEX

※★……エピソードを進めるときに入れるシステムエリア　LV1……バックドアを探すために必要な『ライブラ』のレベル

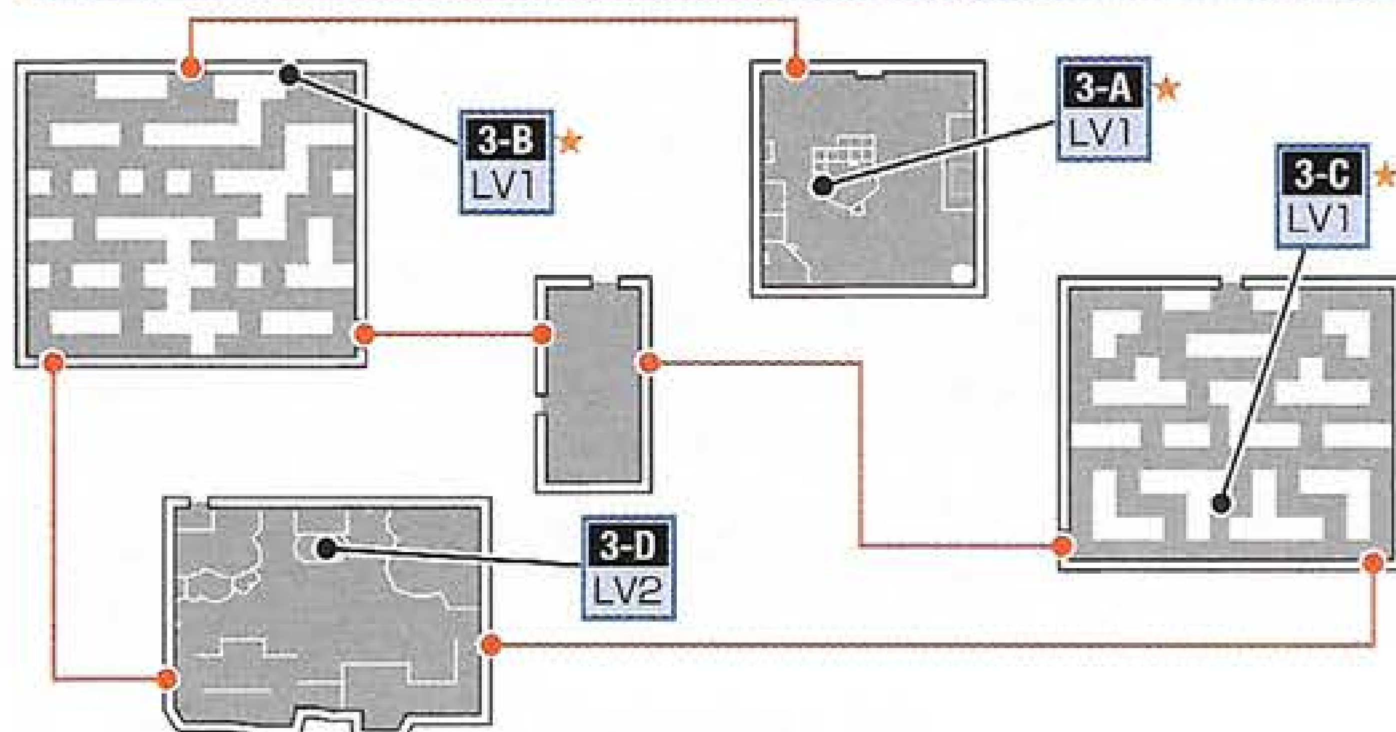
デスティニーアイランド(→P.202)



トラヴァースタウン(→P.203)



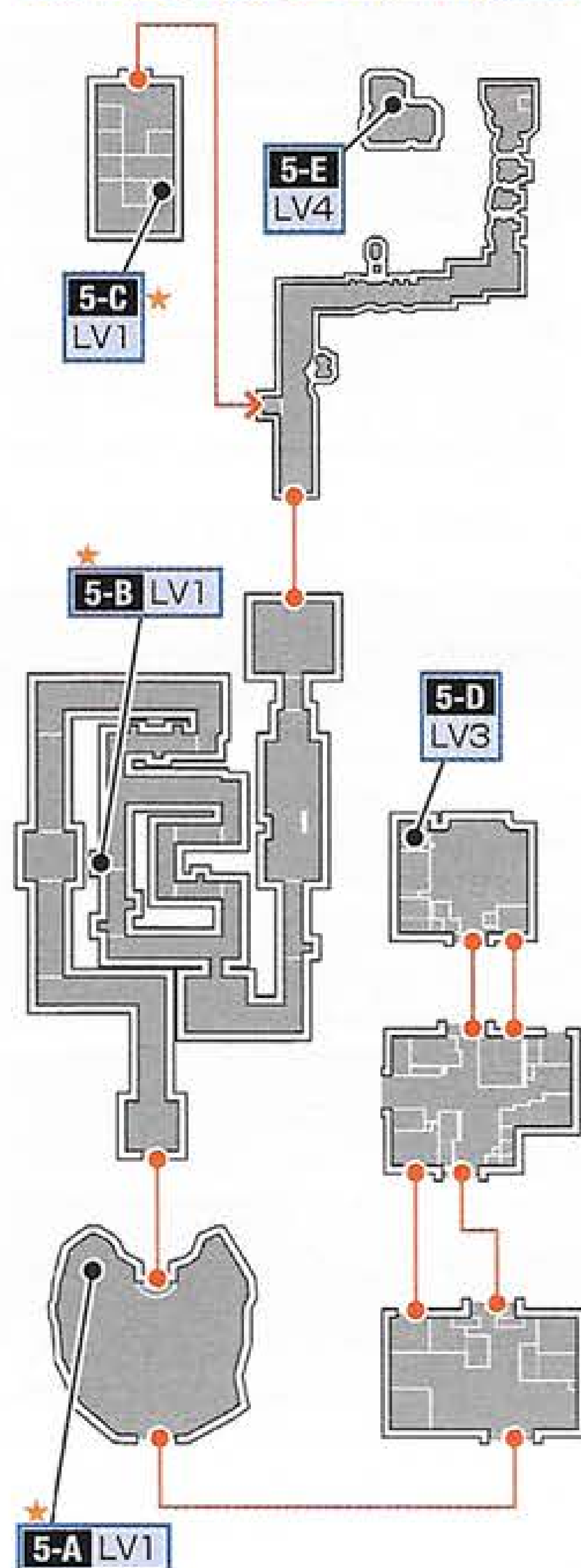
ワンダーランド(→P.206)



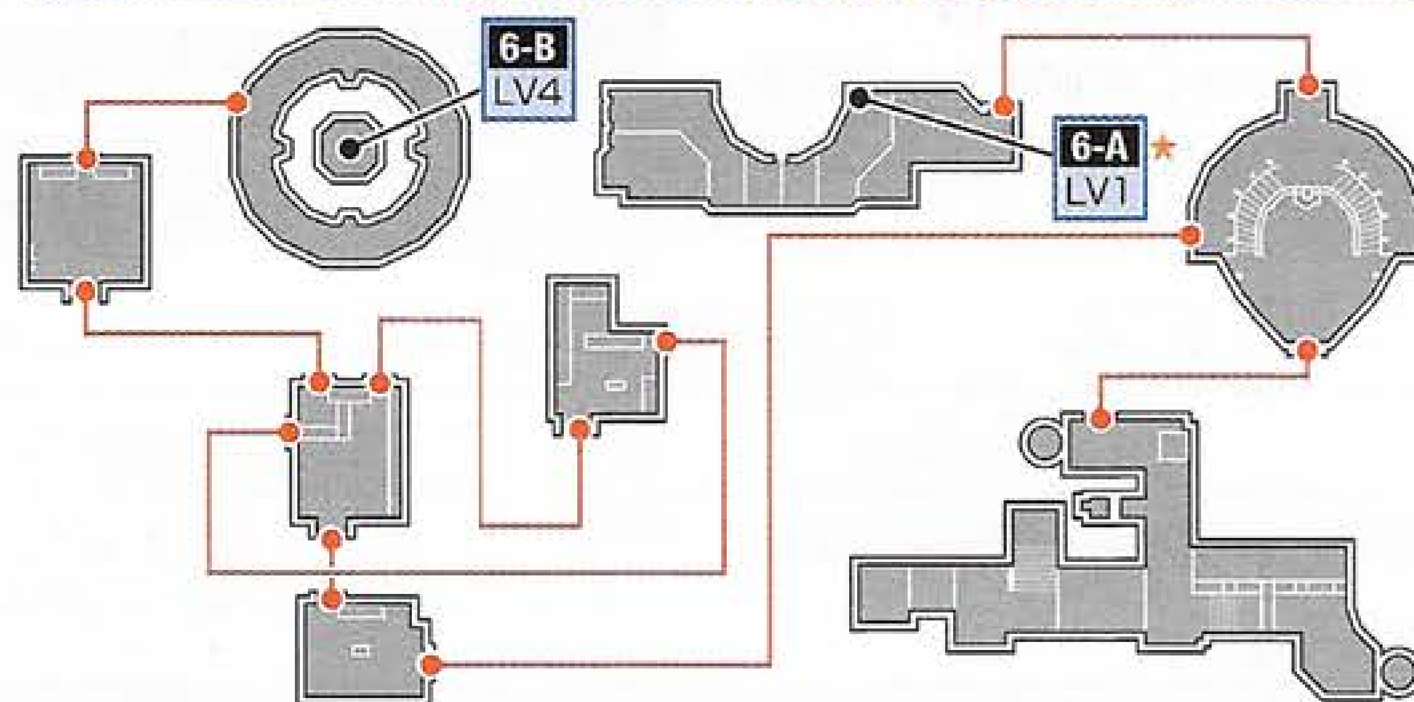
オリンポスコロシアム(→P.208)



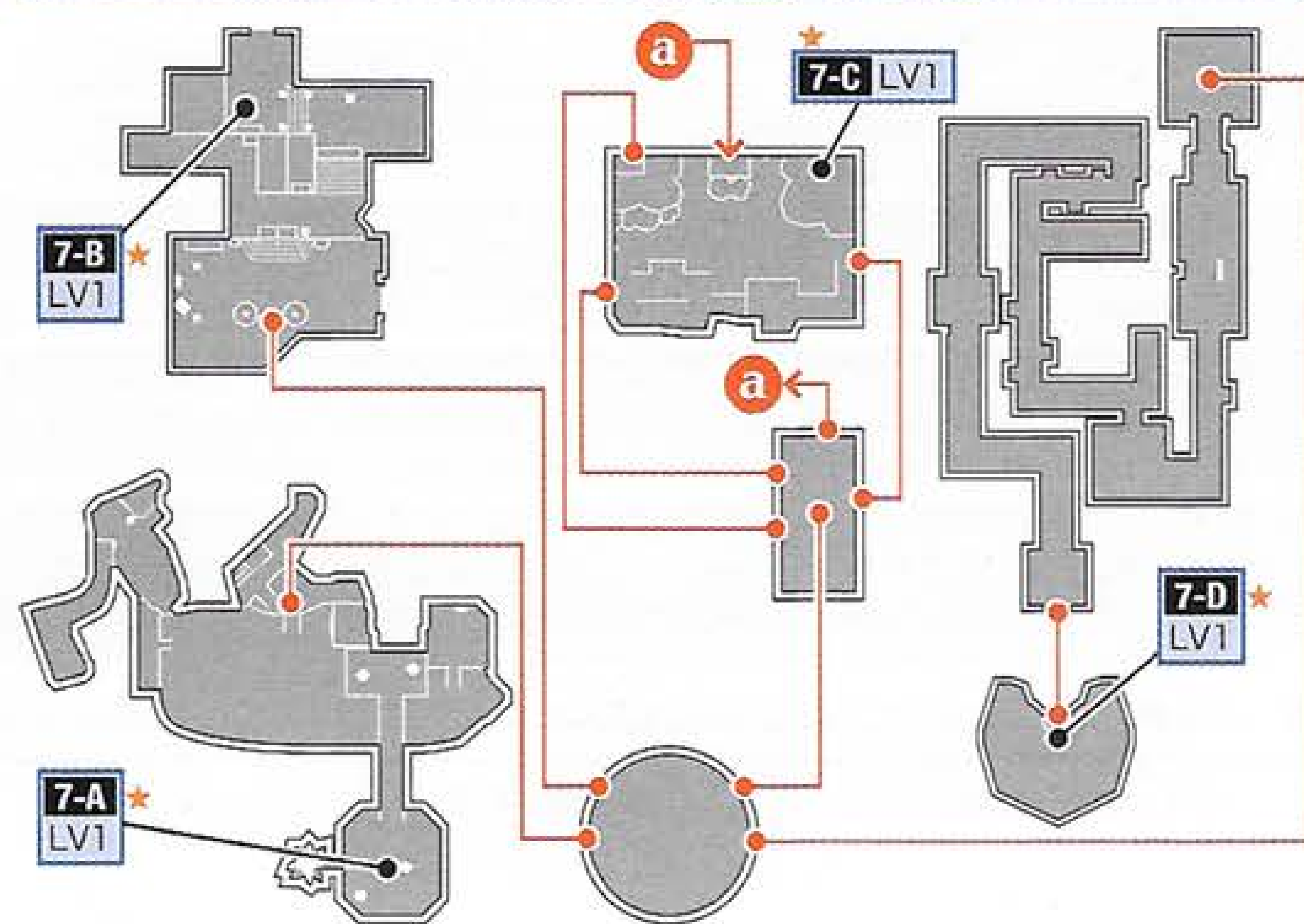
アグラバー(→P.209)



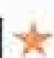
ホロウバスティオン前編(→P.211)



ホロウバスティオン後編(→P.213)



デスティニーアイランドのシステムエリア

1-A 

バックドアがある場所: デスティニーアイランド(→P.74) | 『ライブラ』のレベル: LV1 | おすすめ攻略レベル: —

はじめて入るシステムエリアだけあって、1Fと2Fはどちらもルームがひとつしかなく、出現する敵もシャドウのみ。2Fはバグエネミーの数が多めなので、『ケアル』が使えない場合は、ダメージを受けないよう慎重に戦っていこう。

SP報酬

名前	必要SP
オフェンスブレス	90
アタック+1	70
マジック+1	70
ガード+1	70
ブランクチップ	30
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ポーション	6%
エーテル	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
—	—

フロアデータ

フロア	フロアトライアル 条件	フロアトライアル レート	ルーム数 合計	ルーム数 バグ	ルーム数 トラップ	ルーム数 プライズ	ルームの候補	ウイルス感染確率
1F	—	—	1	1	—	—	②	—
2F	—	—	1	1	—	—	⑥	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類 黄	青	赤	緑	出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
1F	●				シャドウ(LV1)	—	—
2F		●			シャドウ(LV1)	—	—

1-B

バックドアがある場所: デスティニーアイランド(→P.76) | 『ライブラ』のレベル: LV2 | おすすめ攻略レベル: 20

SP報酬のなかには、デバッグコード：Rなど貴重なチップのほか、クエストに必要な浮き輪がある。3Fのルームはブロックの配置がプライズパターンになるが、トライアルの成功を優先させるなら、プライズブロックにこだわらずにフロアの脱出を目指そう。

SP報酬

名前	必要SP
デバッグコード：R ?	8000
アーマーバングル ?	10000
浮き輪 ?	8000
HP+2	1000
アタック+1	1000
ガード+1	1000
ファイラ	1000
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ブリザド	6%
サンダラ	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
スライドラッシュ	20%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル 条件	フロアトライアル レート	ルーム数 合計	ルーム数 バグ	ルーム数 トラップ	ルーム数 プライズ	ルームの候補	ウイルス感染確率
1F	10回以上のダメージ禁止	×4.0	4	2	—	—	②~⑤⑧~⑩	—
2F	ハートレスを○体討伐(※1)	×6.0	6	2	1	—	①③~⑤⑨⑩	12%
3F	8回以上のダメージ禁止	×7.0	5	3	—	2	①~⑤⑧⑩	5%

エネミーデータ

フロア	バグの種類 黄	青	赤	緑	出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
1F	●				シャドウ(LV20)、ソルジャー(LV20)	15%	15%
2F	●	●	●		ソルジャー(LV20)、ラージボディ(LV20)、イエローオペラ(LV20)	15%	—
3F		●			ラージボディ(LV20)、イエローオペラ(LV20)、ブルーラプソディ(LV20)	15%	15%

※1……倒す必要がある敵の数は、どのルームが配置されるかによって変わる



1-C

バックドアがある場所	秘密の場所(→P.76)	『ライブラ』のレベル	LV3	おすすめ攻略レベル	30

迷路タイプや高台タイプのルームになる2Fでは、敵を探すのに手間取って、トライアルに必要なクロックゲージをなかなかためられないこともある。そんなときは、ルームを行き来してブロックを攻撃することでゲージをためよう。

SP報酬

名前	必要SP
メテオレイン ?	56000
なわとび	18000
HP+2	3000
アタック+1	3000
マジック+1	3000
スロウ	1000
マニー(持っているSPの5%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	6%
ヒートダイヴ	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
アイスダイヴ	10%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	180秒以内にフロア脱出	×4.5	1	1	—	1	⑭〜⑲	8%
2F	60秒以内にフィニッシュコマンド発動	×5.0	3	2	1	—	⑪〜⑱	12%
3F	100秒以内にフロア脱出	×6.0	3	1	1	1	①〜⑤⑭〜⑯	—
4F	フィニッシュコマンドを3回使用	×6.0	1	1	1	—	⑳	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●			シャドウ(LV32)	—	—
2F	●	●			シャドウ(LV32)、ソルジャー(LV32)	15%	15%
3F	●	●			シャドウ(LV32)、ソルジャー(LV32)	15%	15%
4F	●				ソルジャー(LV32)	—	—

トラヴァースタウンのシステムエリア

2-A



バックドアがある場所	2番街(→P.80)	『ライブラ』のレベル	LV1	おすすめ攻略レベル	—

システムエリアに入ってしばらくすると、コアブロックが出現する。P.294を参考にして戦おう。ちなみに、ルーム内にはプライズブロックはないので、コアブロックを倒したら、すぐにターミナルから脱出してかまわない。

SP報酬

名前	必要SP
ファイアチャーム	300
HP+2	140
マジック+1	140
ファイア	90
スライドダッシュ	140
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
—	—
—	—
—	—

ペアブロックの中身

名前	確率
—	—

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	—	—	1	1	—	—	④	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F					コアブロック(LV1)	—	—

INDEX
システムエリアの基礎知識
フロアトライアル
フロアトライアルリスト
システムエリアのエネミー
システムエリアリスト
デスティニーアイランド
トラヴァースタウン
ワンダーランド
オリンポスコロシアム
アグラバー
ホロウバスティオン前編
ホロウバスティオン後編
ルームリスト

トラヴァースタウンのシステムエリア

2-B  バックドアがある場所 1番街(→P.82)　「ライブラ」のレベル LV1　おすすめ攻略レベル ──

1Fと2Fでは、かなり高い位置にあるメタルブロックの足場にバグエネミーが現れる。ふつうにジャンプしても届かないので、バウンドブロックで高く跳び上がったり、ゴーストブロックの階段をのぼったりして、足場を目指そう。

SP報酬

名前	必要SP
ウィザードブレス	280
アタック+1	150
HP+2	150
ヒートダッシュ	110
エリアルブレイク	110
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
サンダー	6%
サンダーブラスト	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
──	──

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	──	──	1	1	―	―	⑧	―
2F	──	──	1	1	―	―	⑨	―
3F	──	──	1	1	―	―	⑮	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●				シャドウ(LV1)	―	―
2F			●		シャドウ(LV1)、ソルジャー(LV1)	―	―
3F		●			シャドウ(LV1)	―	―

2-C  バックドアがある場所 1番街(→P.84)　「ライブラ」のレベル LV1　おすすめ攻略レベル ──

システムエリア 2-A や 2-B とちがい、ひとつのフロアに複数のルームが配置される。SP報酬をすべて入手したければ、バグルーム以外のルームも訪れて、プライズブロックを壊したり敵を倒したりしてSPを手に入れるといい。

SP報酬

名前	必要SP
エナジーボム	300
マジック+1	100
アタック+1	100
ファイアブレード	70
リボルブブレイク	70
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
オールキュア	6%
サンダーブレード	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
──	──

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	──	──	4	2	―	―	①④⑧～⑩	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●			シャドウ(LV1)、ソルジャー(LV8)、ラージボディ(LV8)	―	―







2-D 

バックドアがある場所 2番街（→P.84）　『ライブラ』のレベル LV1　おすすめ攻略レベル ―

1Fと3Fにはスライドブロックがある。攻撃を当てて動かし、ジャンプでは届かない段差をのぼるときの足場に利用しよう。なお、2～3Fのルームはブロックの配置がプライズパターンではないが、例外的にペアブロックが出現する。

SP報酬

名前	必要SP
ブリザドチャーム	300
ラックアップ	200
マジック+1	200
ライズアッパー	200
サンダー	200
マニー（持っているSPの10%）	

プライズブロックの中身

名前	確率
スライドダッシュ	6%
ファイアブラスト	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	20%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	―	―	1	1	―	―	⑩	―
2F	―	―	1	1	―	―	⑭	―
3F	―	―	1	1	―	―	⑱	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F			●		シャドウ（LV1）、ソルジャー（LV1）、ソルジャー（LV8）	―	―
2F	●				ソルジャー（LV8）	―	―
3F	●	●			ソルジャー（LV8）	―	―

2-E

バックドアがある場所 3番街（→P.93）　『ライブラ』のレベル LV2　おすすめ攻略レベル 20

フロアトライアルは、いずれも制限時間内に特定のことを行なうというもの。1Fと3Fはルームがひとつだけなので、条件を満たすのは難しくないはずだ。1Fを脱出するときは、2Fのトライアルのために、ブロックを攻撃したりしてクロックゲージをためておきたい。

SP報酬

名前	必要SP
クイックウォッチ ?	7000
スパナ ?	7000
デバッグコード：R	4000
HP+2	1000
アタック+1	1000
マジック+1	1000
エアスパイラル	1000
マニー（持っているSPの10%）	

プライズブロックの中身

名前	確率
ブリザド	6%
ブリザドブラスト	2%
ブランクチップ	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
ブリザラ	10%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	150秒以内にフロア脱出	×4.0	1	1	―	―	⑭～⑯	―
2F	80秒以内にフィニッシュコマンド発動	×6.5	3	1	―	1	①～⑤⑪⑭⑮⑰～⑲	12%
3F	45秒以内にフロア脱出	×8.0	1	1	―	―	②	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●			シャドウ（LV20）	―	―
2F	●	●			シャドウ（LV20）、ソルジャー（LV20）、ラージボディ（LV20）	15%	15%
3F				●	シャドウ（LV20）、ソルジャー（LV20）	―	―

トラヴァースタウンのシステムエリア

2-F

バックドアがある場所	路地裏(→P.93)	『ライブラ』のレベル	LV4	おすすめ攻略レベル	60

『グライド』があれば、3Fでフロアトライアルの条件を満たすのがラクになる。エンディング後に開放されるマトリックスボードで忘れずに取得しておきたい。なお、3Fを脱出するときはHPを確認し、少しでも減っていたら、満タンまで回復させてから4Fへ向かおう。

SP報酬

名前	必要SP
ライオンハート?	348000
ゴークル?	129000
ファイア+1	29000
ブリザド+1	29000
サンダー+1	29000
エアロガ	9000
マグネガ	9000
マニー(持っているSPの1%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
トリプルブリザガ	6%
ショックフォール	2%
マジック+2	0.2%

ペアブロックの中身

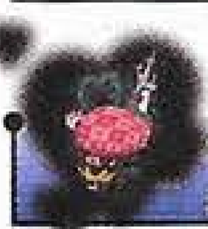
名前	確率
エアロガ	10%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	20回、炎属性でハートレスを炎上	×5.0	4	2	1	—	①～⑦⑭～⑲	8%
2F	20回以上のジャンプ禁止	×6.0	4	2	—	—	②～⑤⑪～⑬	—
3F	60秒以上の接地禁止	×6.5	4	2	1	1	①～⑬	—
4F	回復コマンド使用禁止	×6.5	6	5	1	2	①～⑦⑭～⑲	15%
5F	5回以上空振り禁止	×8.0	6	2	1	1	①～⑲	10%

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●	●		シャドウ(LV62)、ソルジャー(LV62)、ラージボディ(LV62)	20%	20%
2F	●	●	●		シャドウ(LV63)、バンディット(LV63)、ファットバンディット(LV63)	20%	20%
3F	●	●			ブルーラプソディ(LV64)、エアソルジャー(LV64)、エンジェルスター(LV64)	20%	20%
4F	●				イエローオペラ(LV65)、ワイバーン(LV65)、メタルバグ(LV65)	20%	30%
5F	●	●			シャドウ(LV66)、メタルバグ(LV66)、インビジブル(LV66)	20%	20%



ワンダーランドのシステムエリア

3-A ★

バックドアがある場所	不思議な部屋(→P.98)	『ライブラ』のレベル	LV1	おすすめ攻略レベル	—

ワンダーランドのエピソードを進めるうえで、入らなくてもいいシステムエリアだが、SP報酬のデバッグコード：Rは魅力的。フロアトライアルを成功させるのは難しくないので、早い時期に報酬を手に入れるのがオススメだ。

SP報酬

名前	必要SP
ディフェンスブレス	700
デバッグコード：R	500
HP+2	400
ファイア+1	400
マジック+1	400
ブリザド	100
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ポーション	6%
ケアル	2%
HP+4	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
—	—

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	15回以上のダメージ禁止	×5.0	3	1	—	—	①②④⑤	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●				シャドウ(LV14)、ソルジャー(LV14)、ラージボディ(LV14)	15%	5%

3-B ★ バックドアがある場所 迷いの庭(→P.98) 『ライブラ』のレベル LV1 おすすめ攻略レベル —

1Fはルームの床や空中にボムブロックが並んでおり、それらを爆発させていけばフロアトライアルは成功となる。2Fにはブロックがないため、コアブロックが引きつれているブロックを壊すことでトライアルの条件を満たそう。

SP報酬

名前	必要SP
ナビゲートコンパス	1200
ティーカップ	700
ガード+1	400
ブリザド+1	400
ブランクチップ	400
エリアルスイープ	200
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ケアル	6%
ヒートスイープ	2%
マジック+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
—	—

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	バグブロックを35個破壊	×2.0	1	1	—	—	③	—
2F	バグブロックを20個破壊	×4.0	1	1	—	—	⑤	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●				ラージボディ(LV14)、ラージボディ(LV15)	—	—
2F					コアブロック(LV15)	—	—

3-C ★ バックドアがある場所 迷いの小道(→P.100) 『ライブラ』のレベル LV1 おすすめ攻略レベル —

3Fでは、バグエネミーを全滅させたあとにエリミネーターが現れることがある。出会ってしまうと大ダメージを受ける可能性が高いので、トライアルを成功させるためにも、ターミナルが現れたら寄り道せずに脱出したほうがいい。

SP報酬

名前	必要SP
Dファイラ	1610
アタック+1	640
マジック+1	640
ラックアップ	640
ケアル	530
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ポーション	6%
ブリザド	2%
アタック+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
—	—

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	ハートレスを○体討伐(※1)	×1.5	3	1	—	—	④⑤⑧～⑩	—
2F	200秒以内にフロア脱出	×2.0	2	1	—	—	③～⑦	—
3F	回復コマンド使用禁止	×2.0	3	2	—	—	①②④⑤⑧～⑩	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F		●			ソルジャー(LV14)、ラージボディ(LV14)、レッドノクターン(LV14)	15%	—
2F	●	●	●		シャドウ(LV14)、ソルジャー(LV14)、ラージボディ(LV14)	—	—
3F		●			ラージボディ(LV14)、イエローオペラ(LV14)、ブルーラプソディ(LV14)	15%	5%

※1……倒す必要がある敵の数は、どのルームが配置されるかによって変わる

ワンダーランドのシステムエリア

3-D

バックドアがある場所 ハスの森(→P.113) | 『ライブラ』のレベル LV2 | おすすめ攻略レベル 20

3Fにはバグ・青(透明化)のブルーラプソディがつぎつぎと出現し、合計30体倒せばターミナルが現れる。敵の姿は透明だが、近くにいればターゲットマークが表示されて姿が見えるので、気にせずに攻撃していこう。

SP報酬

名前	必要SP
ハーフムーンブレス ?	13900
ガラスのびん ?	8300
サンダー+1	2700
エアロ+1	2700
ケアル+1	2700
ストップ	2000
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ポーション	6%
ファイアバスター	2%
ガード+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
エリアルスラム	12%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	10回以上空振り禁止	×4.0	5	2	1	—	②〜⑥⑧〜⑩	5%
2F	オーバークロックMAXで敵を3体討伐	×5.5	5〜6	2〜3	—	2	①③〜⑩⑱	8%
3F	50秒以内にフィニッシュコマンド発動	×7.5	1	1	—	—	⑳	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●				ソルジャー(LV20)、ラージボディ(LV20)、レッドノクターン(LV20)	15%	15%
2F		●			ソルジャー(LV20)、ラージボディ(LV20)、ブルーラプソディ(LV20)	15%	15%
3F		●			ブルーラプソディ(LV20)	—	—



オリンポスコロシアムのシステムエリア

4-A

バックドアがある場所 ロビー(→P.143) | 『ライブラ』のレベル LV3 | おすすめ攻略レベル 40

オリンポスコロシアム唯一のシステムエリアで、ウィザードやインビジブルといった強めの敵が出現する。4Fのフロアトライアルは、17：00〜4：59でないと失敗するため、システムエリアへ入るときの時刻には注意したい。

SP報酬

名前	必要SP
Dサンダラ ?	74000
ダンベル ?	37000
ストライクブレス	7000
HP+2	7000
アタック+1	7000
マグネ	1000
マニー(持っているSPの5%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイエーテル	4%
エアロスラム	2%
ファイア+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
エアロブラスト	10%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	カウンター攻撃を5回成功	×4.0	4	2	—	1	①〜⑩⑭〜⑲	10%
2F	45秒以上の滞空禁止	×5.5	3	2	—	—	①〜⑦⑪〜⑬	—
3F	1200以上のSPを取得	×6.5	4	1〜2	1	—	①〜⑤⑪〜⑲	12%
4F	夜間に攻略	×7.0	5	2	1	—	①〜⑲	8%

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●	●		シャドウ(LV40)、ソルジャー(LV40)、ファットバンディット(LV40)	15%	15%
2F	●	●			シャドウ(LV40)、ソルジャー(LV40)、ブラックファンガス(LV40)	15%	15%
3F	●	●			ブルーラプソディ(LV40)、エアソルジャー(LV40)、インビジブル(LV40)	25%	20%
4F	●	●			シャドウ(LV40)、インビジブル(LV40)、ウィザード(LV40)	20%	20%



アグラバーのシステムエリア



5-A ★



バックドアがある場所 タイガーヘッド(→P.146) 『ライブラ』のレベル LV1 おすすめ攻略レベル ―

バグ・緑(巨大化)のバンディット3体しか出現しないので、敵を全滅させるまでにクロックゲージを満タンにできないこともある。フロアトライアルに成功したければ、『エーテル』を使ったり、システムエリアへ入る前にゲージをためておいたりするといい。

SP報酬

名前	必要SP
ホーリー	600
アダマンベルト	200
HP+2	200
アタック+1	200
マジック+1	200
レジストファイア+1	200
スライドラッシュ	100
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	2%
サンダーバスター	2%
ブリザド+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
―	―

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	フィニッシュコマンドを1回使用	×5.0	1	1	1	―	②	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F				●	バンディット(LV35)	―	―

5-B ★



バックドアがある場所 魔法の洞窟 始まりの間(→P.148) 『ライブラ』のレベル LV1 おすすめ攻略レベル ―

1Fにはあちこちにマグネブロックがあり、正面にいるとブロックのほうへと引き寄せられてしまう。この引き寄せる力はかなり強く、ソラが空中にいると、とくに大きな影響を受ける。足場に跳び移ったりするときは、マグネブロックがある位置に注意しよう。

SP報酬

名前	必要SP
シーモスブレス ?	2100
デバッグコード：R ?	1000
ファイア+1	800
ブリザド+1	800
レジストサンダー+1	800
レジストエアロ+1	800
エリアルスラム	500
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	2%
スパークストーム	2%
サンダー+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
―	―

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	ガードを10回成功	×2.0	1	1	―	―	⑯	―
2F	3回、氷属性でハートレスを凍結	×3.0	4	2	2	―	④⑤⑧⑨	―
3F	15回以上空振り禁止	×4.0	4	1	4	―	①～③⑨⑩	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●		●		シャドウ(LV35)、バンディット(LV35)	―	―
2F	●	●			レッドノクターン(LV35)、ファットバンディット(LV35)、ブロックバグ(LV35)	15%	15%
3F		●			イエローオペラ(LV35)、ファットバンディット(LV35)、エアソルジャー(LV35)	15%	15%

5-C 

バックドアがある場所 魔法の洞窟 試練の道(地下①)(→P.148)　『ライブラ』のレベル LV1　おすすめ攻略レベル ——

このシステムエリアでは、フロアトライアルの条件であるゴールドトリコローマがかならず出現する。P.294を参考にして、逃げられる前に手早く倒そう。なお、魔法の洞窟 試練の道で穴に落ちなければ、ここに入らなくてもアグラバーのエピソードは進められる。

SP報酬

名前	必要SP
エナジーピアス	600
デバッグコード：R	500
ファイア+2	400
ブリザド+2	400
レジストファイア+2	400
レジストブリザド+1	300
エアロ	200
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	2%
サンダースラム	2%
エアロ+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
—	—

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	ゴールドトリコローマを討伐	×5.0	5~6	2	1	—	①~⑩⑭~⑲	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●			バンディット(LV35)、エアソルジャー(LV35)	100%	15%

5-D

バックドアがある場所 王宮前(→P.150)　『ライブラ』のレベル LV3　おすすめ攻略レベル 50

フロアトライアルはすべて「○回以上のダメージ禁止」なので、強力なコマンドですばやく敵を倒し、攻撃を受けないようにしたい。2Fと4Fのバグエネミーはバグ・黄(高速化)で、ほかの敵より行動のスピードが速い点には注意。

SP報酬

名前	必要SP
カウンターリング?	62000
銀の指輪?	47000
ファイア+3	31000
ブリザド+3	31000
ケアル+1	25000
ブリザガ	6000
マニー(持っているSPの1%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ポーション	6%
ファイガ	1%
ケアル+2	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
トリプルバースト	10%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	10回以上のダメージ禁止	×5.0	3	1	—	1	①~⑦⑨⑩⑭~⑲	8%
2F	10回以上のダメージ禁止	×6.5	3~4	1	—	1	①②④⑤⑦~⑩⑭⑯~⑲	8%
3F	8回以上のダメージ禁止	×7.5	4~5	2	—	1	①②④~⑩	8%
4F	5回以上のダメージ禁止	×8.5	4	1	—	1	①~③⑤⑧~⑩	8%

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F		●			ソルジャー(LV50)、バンディット(LV50)、ファットバンディット(LV50)	15%	15%
2F	●				バンディット(LV50)、ファットバンディット(LV50)、エアソルジャー(LV50)	15%	15%
3F		●			イエローオペラ(LV50)、ファットバンディット(LV50)、エアソルジャー(LV50)	20%	20%
4F	●				バンディット(LV50)、ファットバンディット(LV50)、エアソルジャー(LV50)	20%	20%

5-E

バックドアがある場所 魔法の洞窟 試練の道(→P.150)　『ライブラ』のレベル LV4　おすすめ攻略レベル 70

敵のレベルが高く、ソラが十分に成長していないと苦戦を強いられる。5Fと6Fのフロアトライアルには運が影響するが、5Fではドロップチートを、6Fではクロックアビリティ『オールクリティカル』を利用すれば条件を満たしやすい。

SP報酬

名前	必要SP
ブラスティングゾーン ?	620000
紅玉の髪かざり ?	310000
ガード+1	103000
エアロ+1	103000
ケアルガ	20000
トリプルブリザガ	20000
マニー(持っているSPの1%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
バスートブリザガ	6%
ジャッジオブ3	2%
レジストサンダー+1	0.2%

ベアブロックの中身

名前	確率
マグネガ	10%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	カウンター攻撃を20回成功	×3.5	4	1~2	1	—	①②④~⑧⑩~⑲	10%
2F	45秒以上の接地禁止	×4.0	6	2	1	—	②③⑤~⑬	—
3F	マジックコマンド以外使用禁止	×4.0	4~5	2	1	1	①③④⑥~⑩⑭~⑲	8%
4F	5回、ハートレスを一撃で討伐	×4.5	5~6	1~2	1	—	②④~⑧⑩⑭~⑯	12%
5F	アイテムを10個以上取得	×4.5	5~6	1~2	1	—	①③~⑲	12%
6F	クリティカルヒットを10回成功	×5.0	4~5	2	1	1	②③⑤~⑧⑩~⑲	8%
7F	5回以上のダメージ禁止	×6.0	6	3	—	2	①③~⑩⑭~⑯	3%

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●	●		シャドウ(LV69)、ソルジャー(LV69)、ディフェンダー(LV69)	15%	15%
2F	●	●	●		ソルジャー(LV70)、レッドノクターン(LV70)、ワイバーン(LV70)	15%	15%
3F	●	●			ブルーラプソディ(LV71)、ブロックバグ(LV71)、ディフェンダー(LV71)	15%	15%
4F	●	●			バンディット(LV72)、ブロックバグ(LV72)、エンジェルスター(LV72)	15%	15%
5F	●	●			ダークボール(LV73)、メタルバグ(LV73)、エンジェルスター(LV73)	20%	20%
6F	●	●			バンディット(LV74)、エアソルジャー(LV74)、インビジブル(LV74)	20%	20%
7F		●			バンディット(LV75)、エアソルジャー(LV75)、インビジブル(LV75)	20%	20%

ホロウバスティオン前編のシステムエリア

6-A ★

バックドアがある場所 高楼(→P.162)　『ライブラ』のレベル LV1　おすすめ攻略レベル —

ソラがキーブレードを失っているときに、ドナルドやグーフィーと入るシステムエリア。ドナルドたちに指示を出して、バグエネミーを倒したりブロックを壊したりしよう(→P.157)。ちなみに、フリークエストではソラひとりで入ることが可能で、『たたかう』やデッキコマンドも利用できる。

SP報酬

名前	必要SP
Dブリザラ ?	1100
コマンドリング	900
HP+2	500
アタック+1	500
マジック+1	500
ガード+1	500
レジストファイア+3	1100
マグネラ	300
マニー(持っているSPの10%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	2%
ファイアレイド	2%
レジストエアロ+1	0.2%

ベアブロックの中身

名前	確率
—	—

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	フィニッシュコマンドを1回使用	×4.0	3	1	—	—	③⑤⑮	—
2F	ハートレスを○体討伐(※1)	×5.0	3	2	—	—	②③⑥⑰	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●			シャドウ(LV37)、ブロックバグ(LV37)、ダークボール(LV37)	15%	15%
2F	●	●			シャドウ(LV37)、ブロックバグ(LV37)、ブラックファンガス(LV41)	15%	15%

※1……倒す必要がある敵の数は、どのルームが配置されるかによって変わる

INDEX

6-B

バックドアがある場所	エントランス(上部)(→P.164)	『ライブラ』のレベル	LV4	おすすめ攻略レベル	80

システムエリアのなかでもっともフロア数が多く、出現する敵のレベルも高い。SP報酬が豪華なので、できるだけたくさんのSPを入手しながら進もう。13Fのフロアトライアルを成功させるには、『ハイエーテル』などを使うのがオススメだが、13Fでは訪れた直後から敵を倒すまでキャンプメニューを開けない。12Fで使うか、あらかじめデッキコマンドにセットしておくこと。ただし、12Fをバトル中に脱出した場合は、13Fを訪れたときにアイテムコマンドが補充されないので注意。

プライズブロックの中身

名前	確率
チェイスウインド	6%
サイクロン	2%
レジストファイア+4	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
ケアルガ	10%

SP報酬

名前	必要SP	名前	必要SP	名前	必要SP
アルテマウェポン?	1500000	ファイア+2	51000	レジストサンダー+2	51000
デバッグコード：Y	102000	ブリザド+2	51000	レジストエアロ+2	51000
HP+4	51000	サンダー+2	51000	アイシクルマイン	40000
アタック+2	51000	エアロ+2	51000	フレイムフォール	40000
マジック+2	51000	ケアル+2	51000	マニー(持っているSPの1%)	
ガード+2	51000	レジストファイア+2	51000		
ラックアップ	51000	レジストブリザド+2	51000		

フロアデータ

フロア	フロアトライアル		ルーム数				ルームの候補	ウイルス感染確率
	条件	レート	合計	バグ	トラップ	プライズ		
1F	ラストエリクサーを使用	×1.5	3	2	1	—	①～⑲	10%
2F	100秒以内にフロア脱出	×1.5	6	1	1	1	①～⑪⑲	—
3F	15回、風属性でハートレスを吹き上げ	×1.5	5	2	1	—	①～⑲	15%
4F	60秒以上の接地禁止	×2.5	6	3	1	1	①～⑲	—
5F	10回以上の「たたかう」禁止	×2.0	4～5	2～3	1	—	①～⑲	—
6F	8回以上の空振り禁止	×3.5	4	2	1	1	①～⑲	3%
7F	回復コマンド使用禁止	×2.0	1	1	—	—	⑳	—
8F	8回以上のダメージ禁止	×3.5	6	2	1	1	①～⑪⑲	—
9F	12回、ハートレスを一撃で討伐	×3.0	5～6	3	1	1	①～⑭⑯⑱⑲	12%
10F	オーバークロックMAXで敵を10体討伐	×2.0	6	3～4	1	1	①～⑯⑱⑲	12%
11F	120秒以内にフロア脱出	×3.0	1	1	—	—	⑳	—
12F	エリミネーターを討伐	×3.0	6	3～4	1	1	①～⑲	12%
13F	60秒以内にフィニッシュコマンド発動	×4.5	1	1	—	—	⑳	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類				出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
	黄	青	赤	緑			
1F	●	●	●		シャドウ(LV77)、ソルジャー(LV77)、ラージボディ(LV77)	15%	20%
2F	●	●			レッドノクターン(LV78)、イエローオペラ(LV78)、ブルーラプソディ(LV78)	15%	30%
3F	●	●	●		バンディット(LV79)、ファットバンディット(LV79)、エアソルジャー(LV79)	15%	20%
4F	●	●			エアソルジャー(LV80)、インビジブル(LV80)、エンジェルスター(LV80)	20%	20%
5F	●	●	●		ブロックバグ(LV81)、ダークボール(LV81)、ブラックファンガス(LV81)	20%	40%
6F	●	●			ダークボール(LV82)、インビジブル(LV82)、エンジェルスター(LV82)	20%	20%
7F					コアブロック(LV85)	—	—
8F		●			ブロックバグ(LV86)、ワイバーン(LV86)、ダークボール(LV86)	20%	30%
9F	●	●			ソルジャー(LV87)、インビジブル(LV87)、ウィザード(LV87)	20%	20%
10F	●	●			バンディット(LV88)、ワイバーン(LV88)、ウィザード(LV88)	20%	30%
11F		●			シャドウ(LV5)	—	—
12F	●	●			ワイバーン(LV90)、ウィザード(LV90)、エンジェルスター(LV90)	20%	100%
13F	●	●	●	●	????(ロクサス)(LV99)	—	—



ホロウバスティオン後編のシステムエリア



7-A 

バックドアがある場所：リクの記憶世界(デスティニーアイランド) (→P.168)
『ライブラ』のレベル：LV1
おすすめ攻略レベル：——

出現する敵のレベルは低いが、ソラのほうも各種ステータスが下がっているので、慎重に戦おう。1Fはブロックの配置がトラップパターンのルームがあり、ダメージブロックが出現する。フロアトライアルの成功を目指すときは、ぶつからないように気をつけたい。

SP報酬

名前	必要SP
シーモスネックレス ?	2300
ハリセン ?	1500
HP+2	1000
アタック+1	1000
マジック+1	1000
トリプルバースト	700
ランドクラッシュ	700
マニー(持っているSPの5%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
エリクサー	2%
ケアルラ	1%
レジストブリザド+1	0.2%

ペアブロックの中身

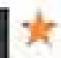
名前	確率
トリプルファイガ	6%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル 条件	レート	ルーム数 合計	バグ	トラップ	プライズ	ルームの候補	ウイルス感染確率
1F	回復コマンド使用禁止	×4.0	4	2	2	1	①~⑤⑧~⑩	—
2F	15回以上のダメージ禁止	×6.0	1	1	—	—	①	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類 黄	青	赤	緑	出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
1F		●			シャドウ(LV10)、ディフェンダー(LV10)、ダークボール(LV10)	15%	15%
2F					コアブロック(LV10)	—	—

7-B 

バックドアがある場所：リクの記憶世界(1番街) (→P.168)
『ライブラ』のレベル：LV1
おすすめ攻略レベル：——

3Fに出現するコアブロックは、引きつれているブロックをときおり分離して、バラバラに動きまわらせる。このときは、ほかのブロックにかまわず、コアブロックだけを狙うといい。フロアトライアルに失敗しないためにも、攻撃にはマジックコマンドを使おう。

SP報酬

名前	必要SP
エイミングソウ ?	3600
はらまき ?	3000
デバッグコード：R	2400
ガード+2	3000
ラックアップ	2400
ファイア+4	3000
バーストファイガ	2400
マニー(持っているSPの5%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	2%
エアロラ	1%
ファイア+1	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
トリプルバースト	6%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル 条件	レート	ルーム数 合計	バグ	トラップ	プライズ	ルームの候補	ウイルス感染確率
1F	5回、雷属性でハートレスを帯電	×4.0	3	2	2	—	⑥⑦⑭~⑯⑱⑲	—
2F	オーバークロックMAXで敵を5体討伐	×4.0	5~6	2	—	2	①~⑦⑭~⑲	—
3F	10回以上空振り禁止	×5.0	1	1	—	—	⑥	—

エネミーデータ

フロア	バグの種類 黄	青	赤	緑	出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
1F	●	●			ラージボディ(LV21)、ブルーラプソディ(LV21)、ダークボール(LV21)	15%	15%
2F	●	●			シャドウ(LV21)、ディフェンダー(LV21)、ダークボール(LV21)	15%	15%
3F					コアブロック(LV21)	—	—

INDEX

ホロウバスティオン後編のシステムエリア

7-C 

バックドアがある場所：リクの記憶世界(ハスの森)(→P.168)　『ライブラ』のレベル：LV1　おすすめ攻略レベル：―

2Fのルームは迷路タイプになるので、コアブロックを追いかけにくい。ロックオンをして、遠くから『トリプルバスート』などで攻撃するといいだろう。敵が引きつれているブロックがボムブロックに変わったときは、爆発させて大ダメージを与えるチャンスだ。

SP報酬

名前	必要SP
リベンジリング?	1900
赤いバラ?	1600
デバッグコード：R?	800
ブリザド+4	800
ケアル+4	800
レジストブリザド+3	500
ラッシュアッパー	500
マニー(持っているSPの5%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
エリクサー	2%
ブリザガ	1%
ブリザド+1	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
チェイスパルサー	6%

フロアデータ

フロア	フロアトライアル 条件	レート	ルーム数 合計	バグ	トラップ	プライズ	ルームの候補	ウイルス感染確率
1F	8回以上のダメージ禁止	×4.0	3	1	2	1	⑪～⑬	―
2F	フィニッシュコマンドを1回使用	×5.0	1	1	―	―	⑪	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類 黄	青	赤	緑	出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
1F	●	●	●		シャドウ(LV32)、ダメージバグ(LV32)、メタルバグ(LV32)	15%	15%
2F					コアブロック(LV32)	―	―

7-D 

バックドアがある場所：リクの記憶世界(タイガーヘッド)(→P.170)　『ライブラ』のレベル：LV1　おすすめ攻略レベル：―

1Fには、合計30体のバグエネミーがつぎつぎと出現する。それらの敵を攻撃していけば、クロックゲージがすぐにたまるため、簡単にフロアトライアルの条件を満たせるはずだ。3Fには3体のコアブロックがいるので、敵が引きつれているブロックをくり返し壊そう。

SP報酬

名前	必要SP
イモータルチャーム?	5100
水晶のイヤリング?	4000
デバッグコード：R?	2700
HP+4	2700
アタック+2	2700
マジック+2	2700
チェイスサンダー	1000
マニー(持っているSPの5%)	

プライズブロックの中身

名前	確率
ハイポーション	2%
サンダガ	1%
サンダー+1	0.2%

ペアブロックの中身

名前	確率
―	―

フロアデータ

フロア	フロアトライアル 条件	レート	ルーム数 合計	バグ	トラップ	プライズ	ルームの候補	ウイルス感染確率
1F	フィニッシュコマンドを2回使用	×4.0	1	1	―	―	⑳	―
2F	60秒以内にフロア脱出	×5.5	1	1	―	―	②	―
3F	バグブロックを30個破壊	×5.0	1	1	―	―	⑰	―

エネミーデータ

フロア	バグの種類 黄	青	赤	緑	出現する敵の種類とレベル	ゴールドトリコローマ	エリミネーター
1F		●			ブロックバグ(LV43)	―	―
2F				●	ソルジャー(LV43)、エアソルジャー(LV43)	―	―
3F					コアブロック(LV43)	―	―

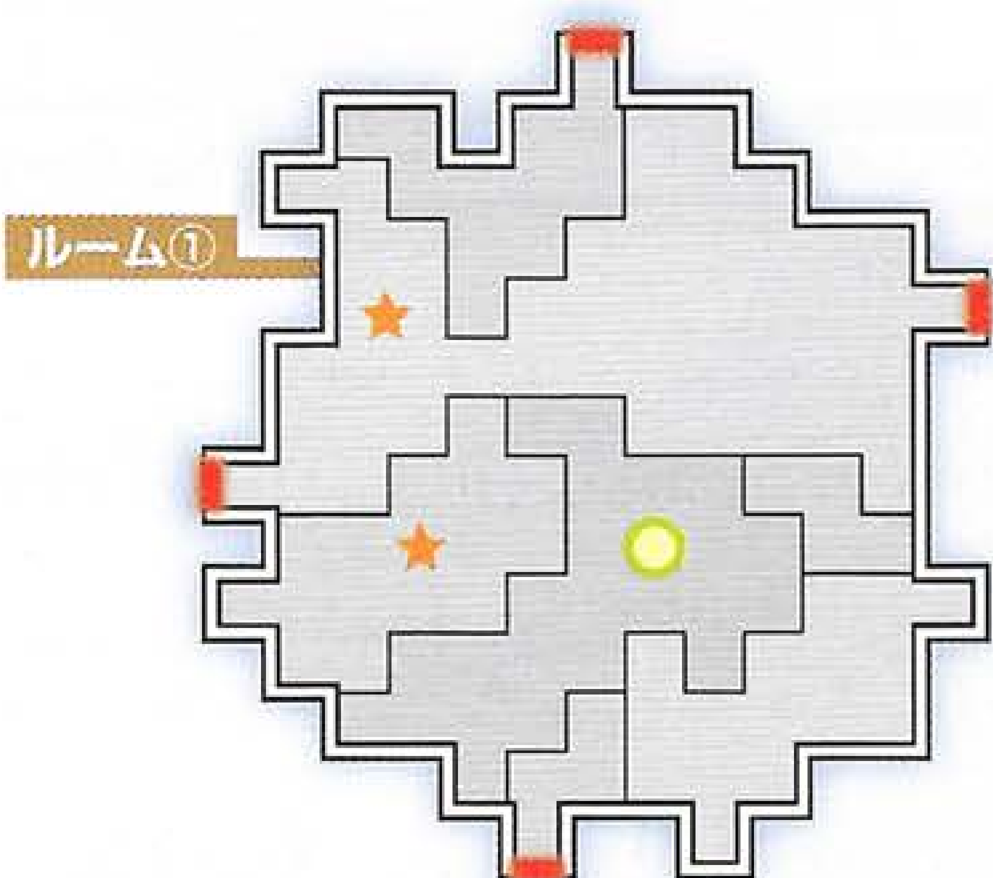
ルームリスト

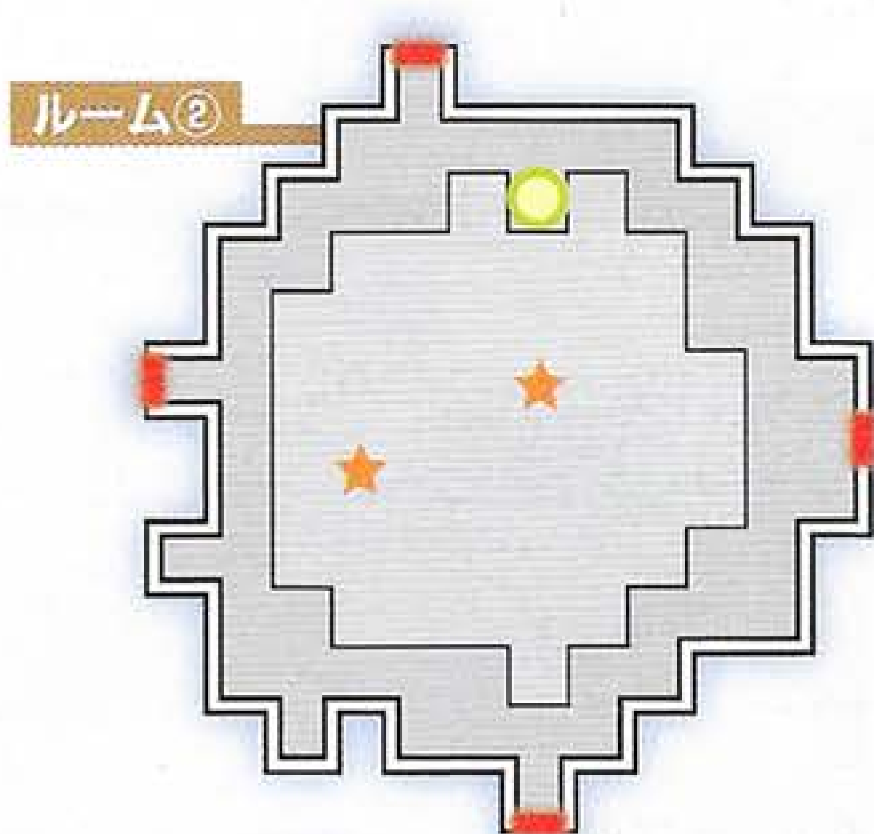
ROOM LIST

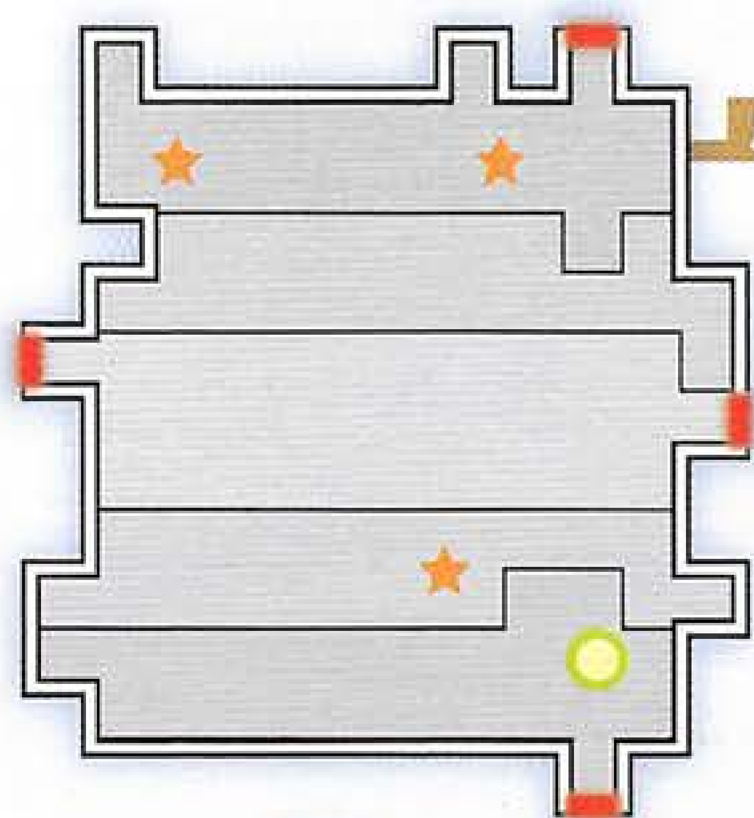
全部で20種類あるルームを、タイプごとにまとめて掲載する。内部の形を知りたいときや、バグエネミーを探すときなどに役立つはずだ。

※床の高低差を色の濃さで表している(色が濃い床ほど高い)

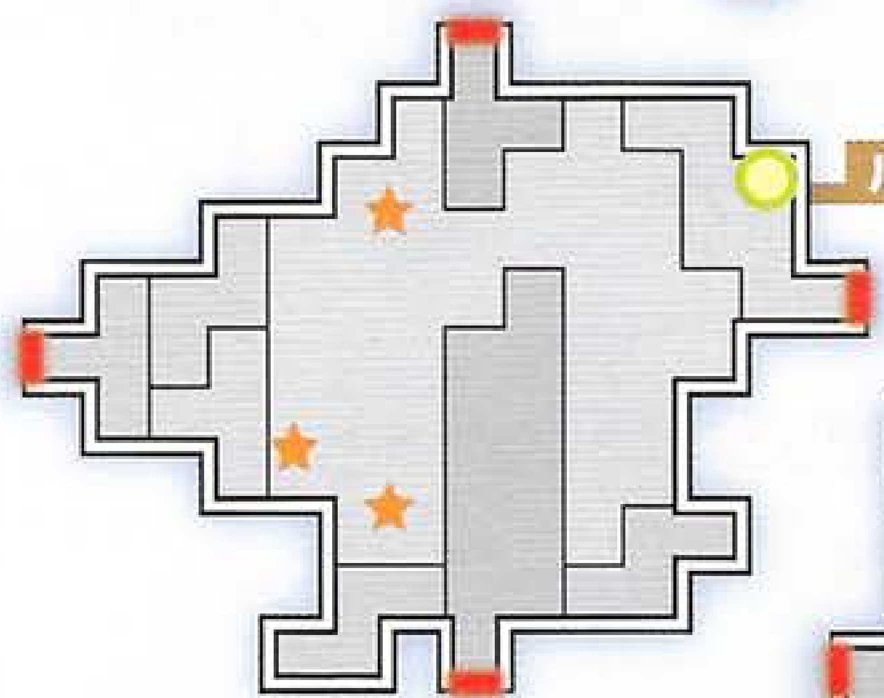
ルームのタイプ **ノーマル** 高い段差がほとんどないため、敵やブロックを探しやすい。 No.①〜⑦

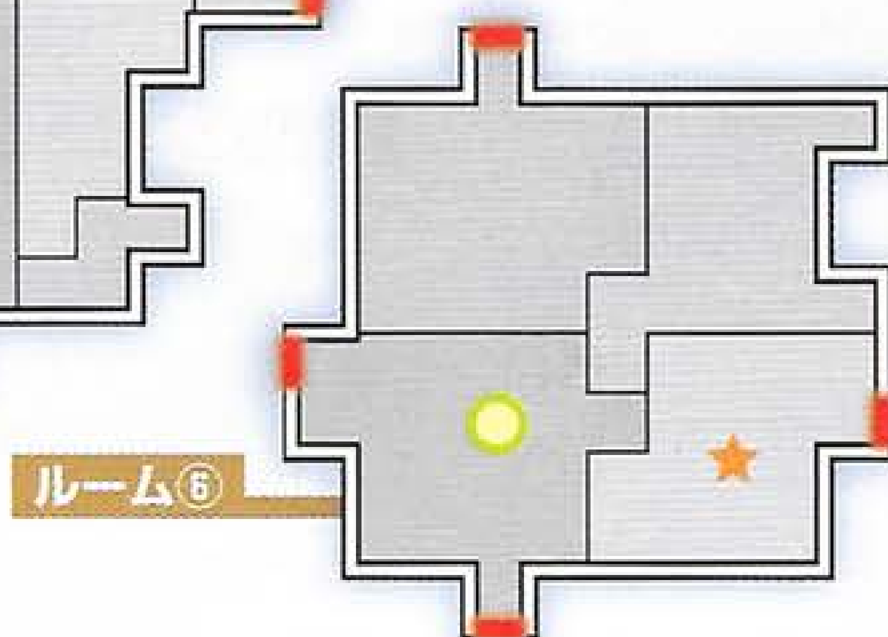


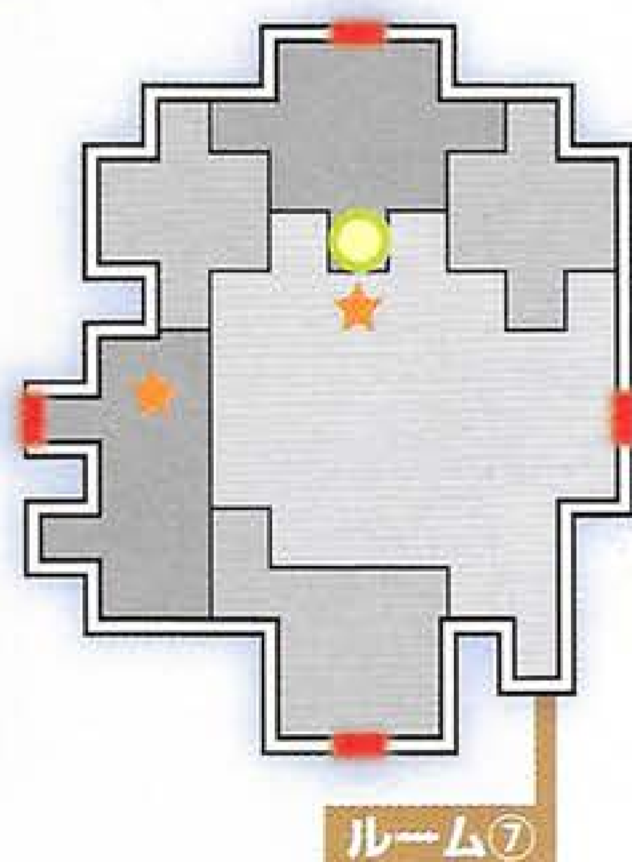


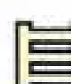










……ほかのルームへの出入口になることがある場所
……リンクまたはターミナルが現れることがある場所
……バグエネミーが出現する場所(※1)
……ハシゴ

※1……一部のフロアでは、この場所に出現しなかったり、別の場所にも出現したりする

ルームのタイプ 小部屋

ほかのタイプよりもかなりせまい。出現する敵の数も少なめ。 ▶▶ No.⑧〜⑩

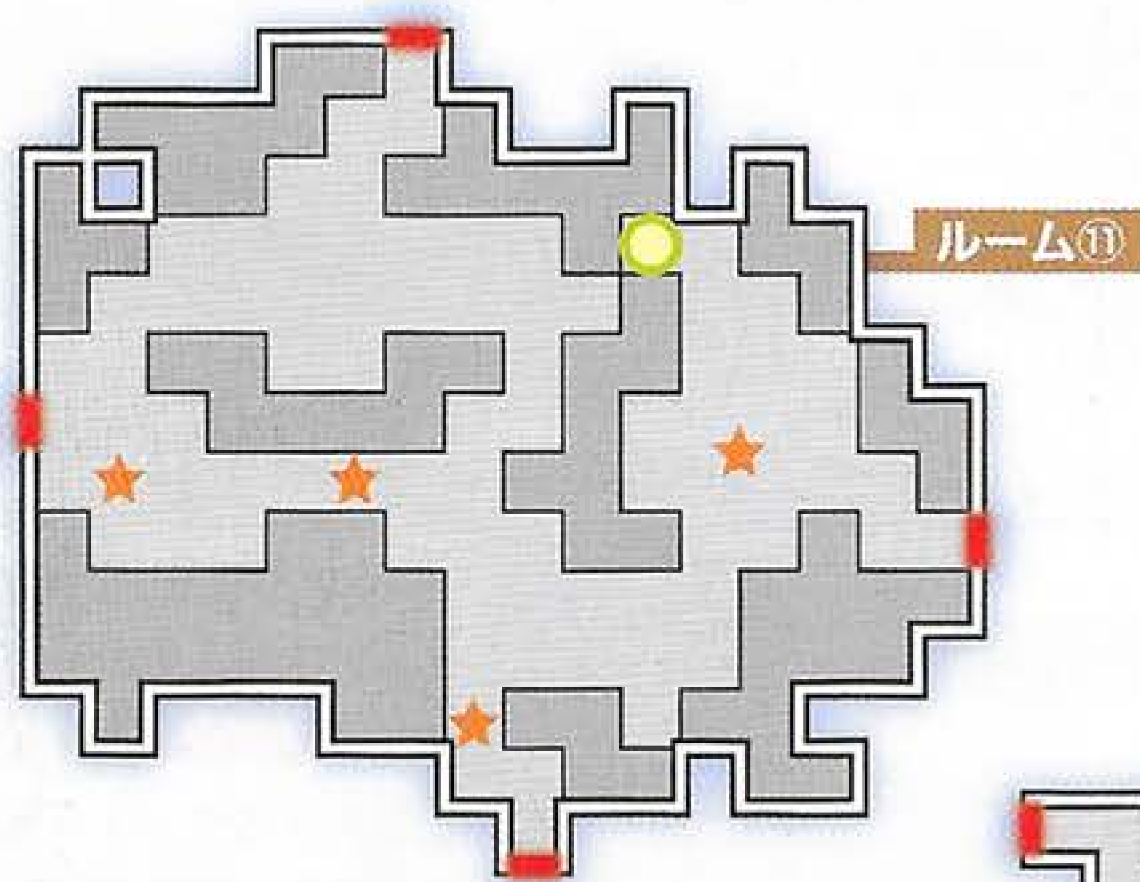


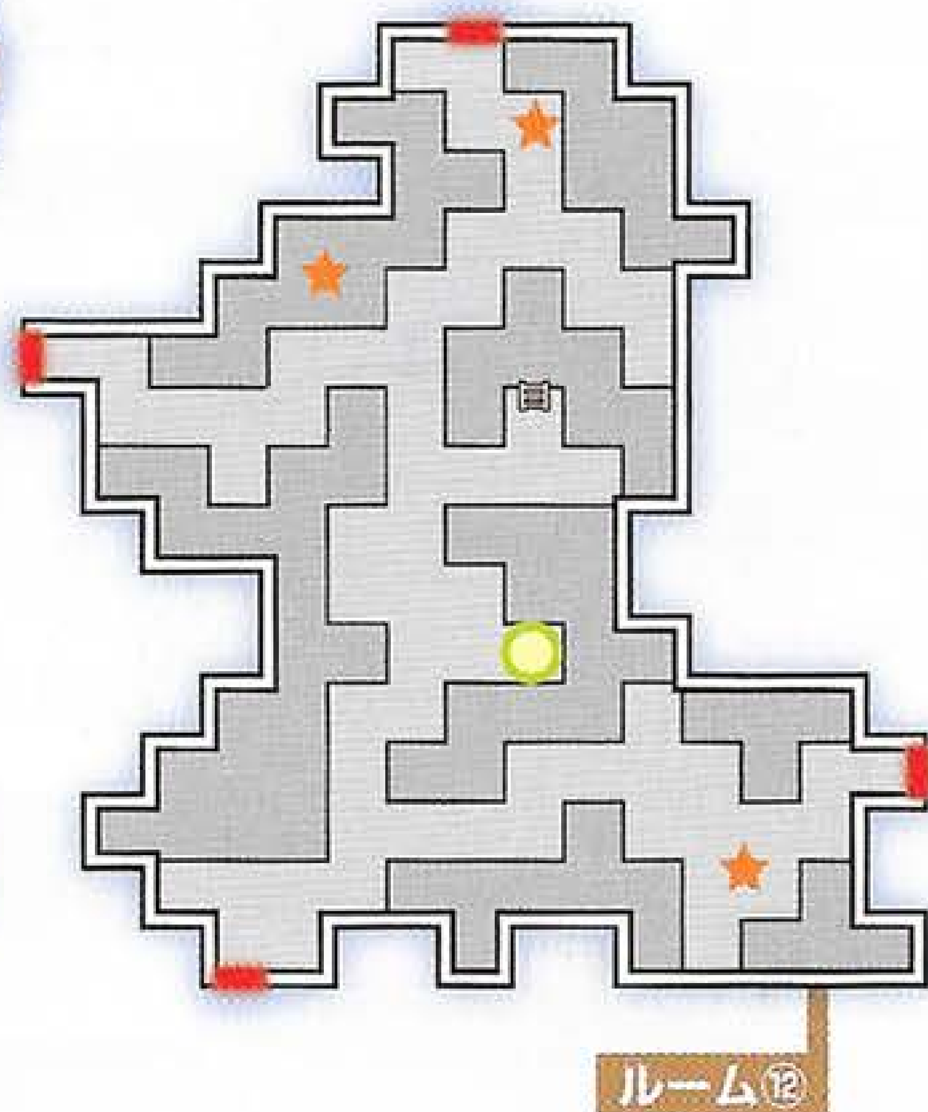


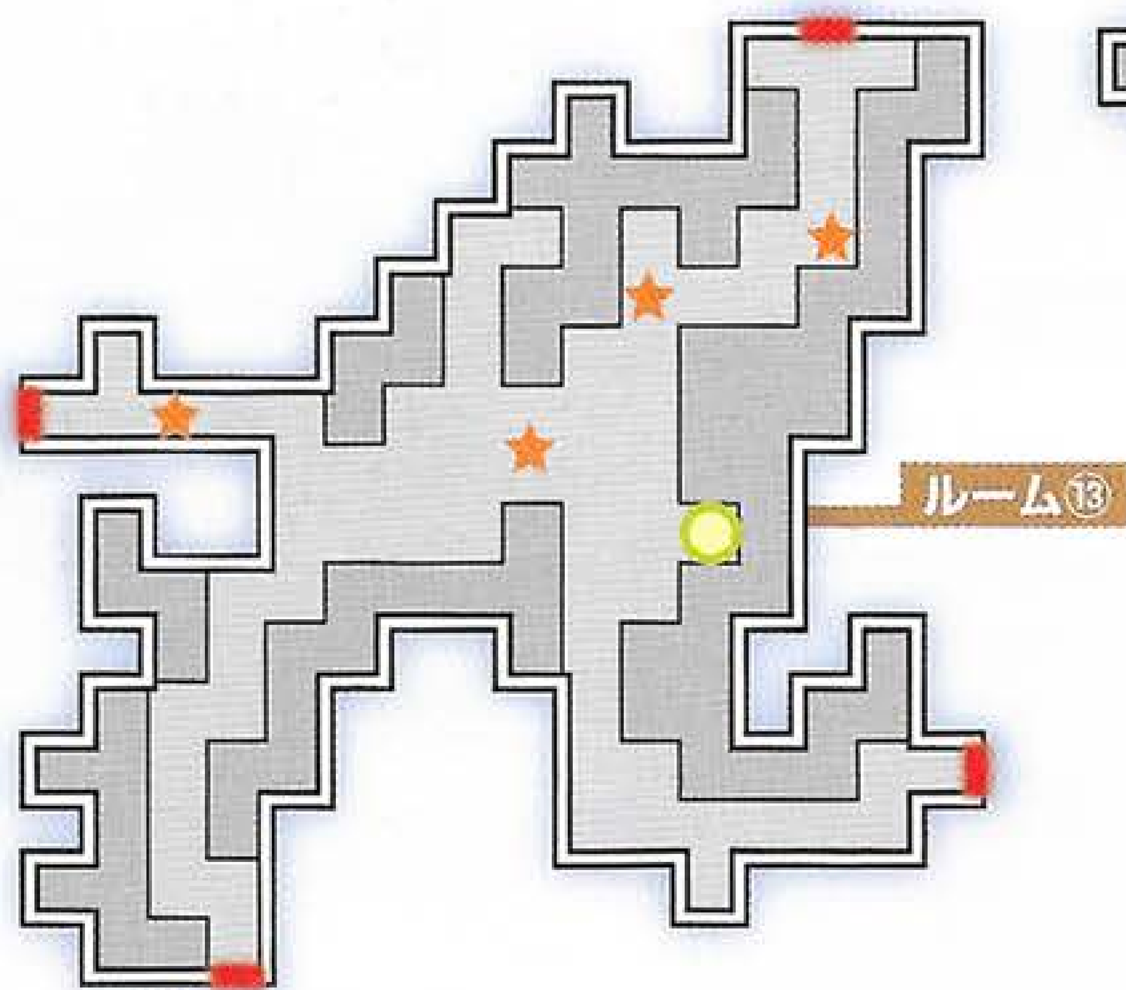


ルームのタイプ 迷路

高い壁に囲まれた細い通路が、迷路のように入り組んでいる。 ▶▶ No.⑪〜⑬



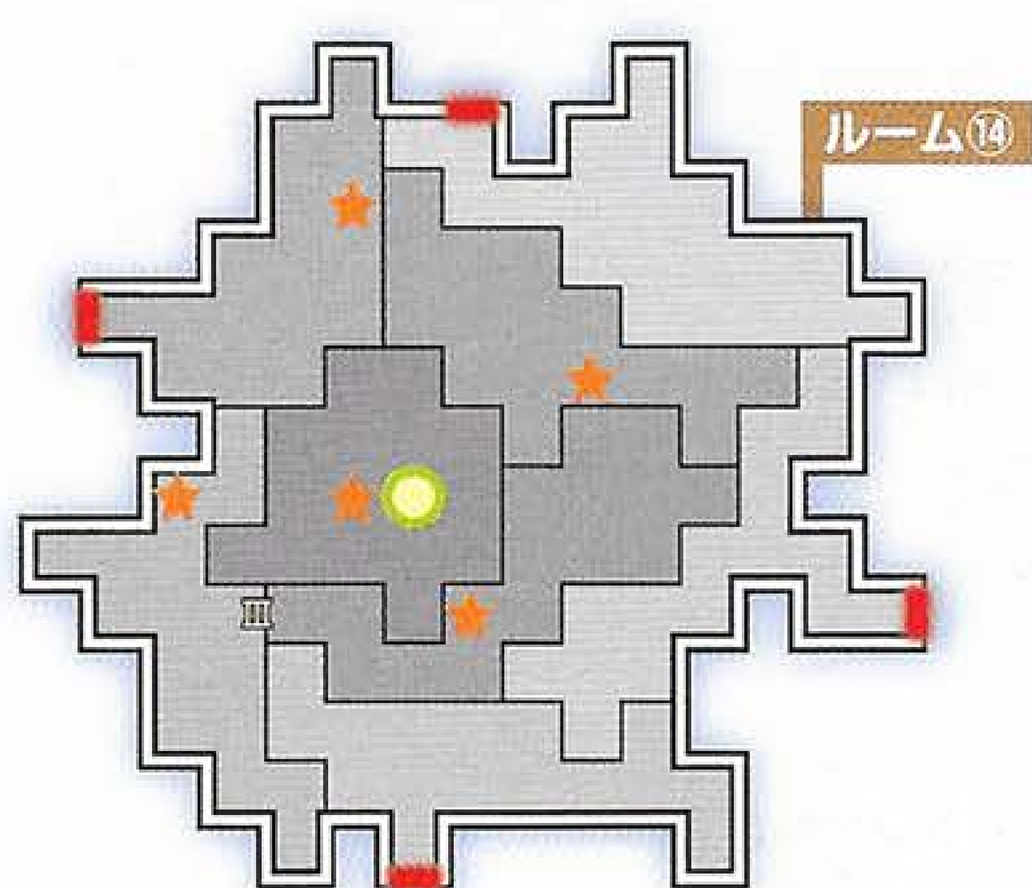


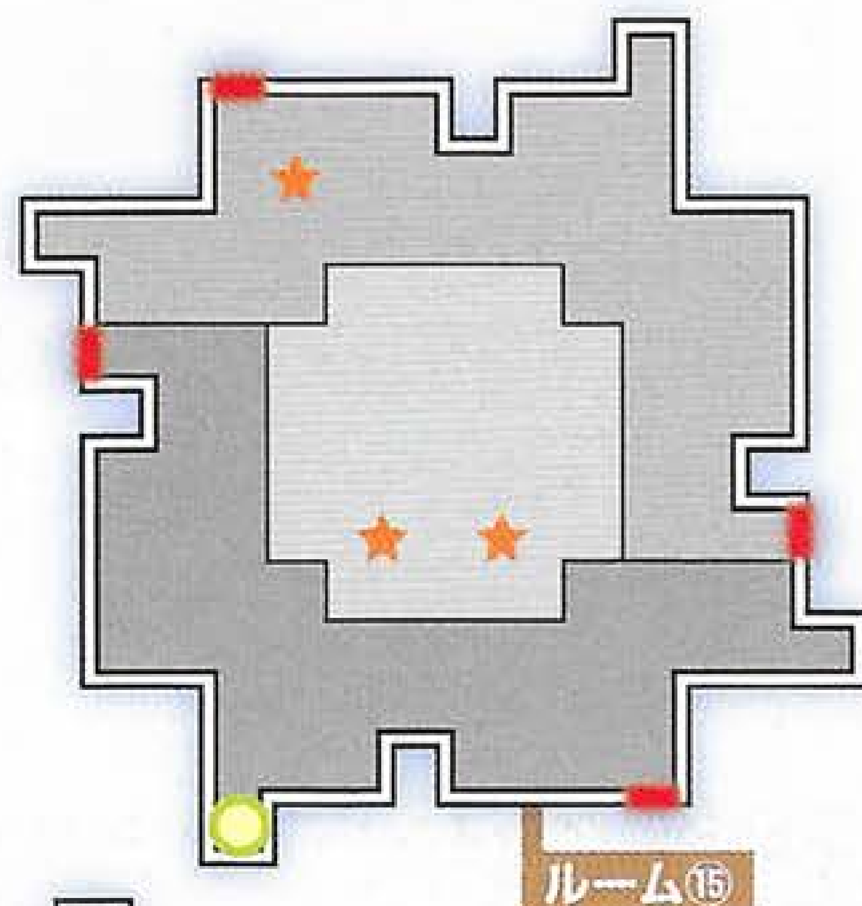


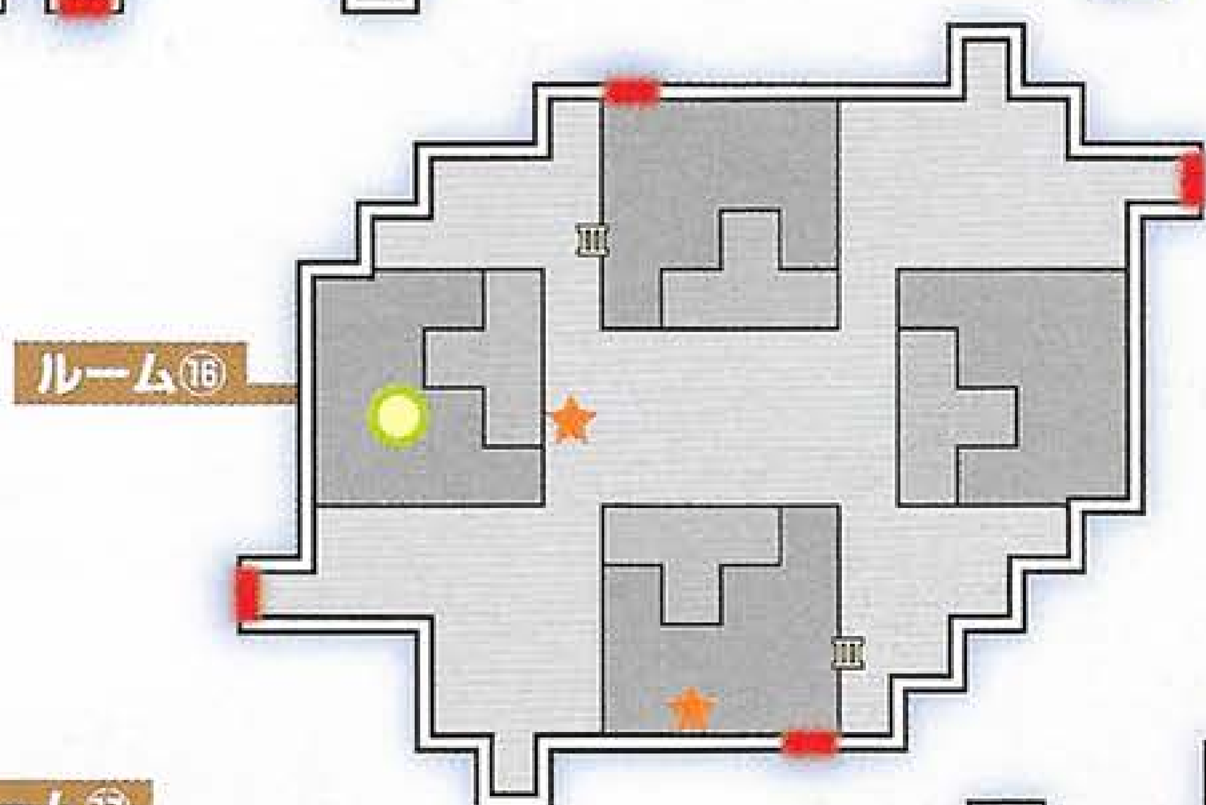
……ほかのルームへの出入口になることがある場所
……リンクまたはターミナルが現れることがある場所
……バグエネミーが出現する場所（※1）
……ハシゴ

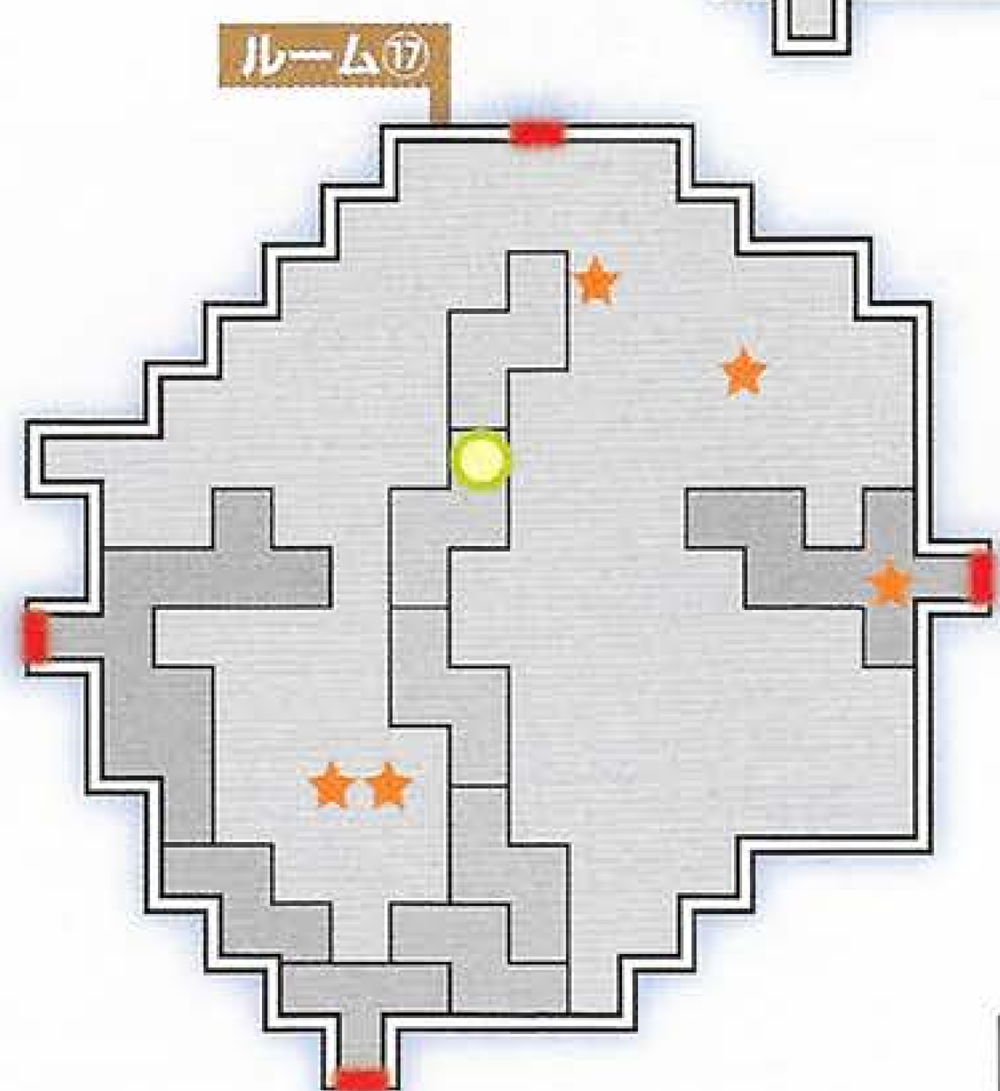
※1……一部のフロアでは、この場所に出現しなかったり、別の場所にも出現したりする

ルームのタイプ **高台** 床の高低差が激しく、ハシゴを利用しないとのぼれない場所も多い。 ▶▶ No.⑭〜⑲

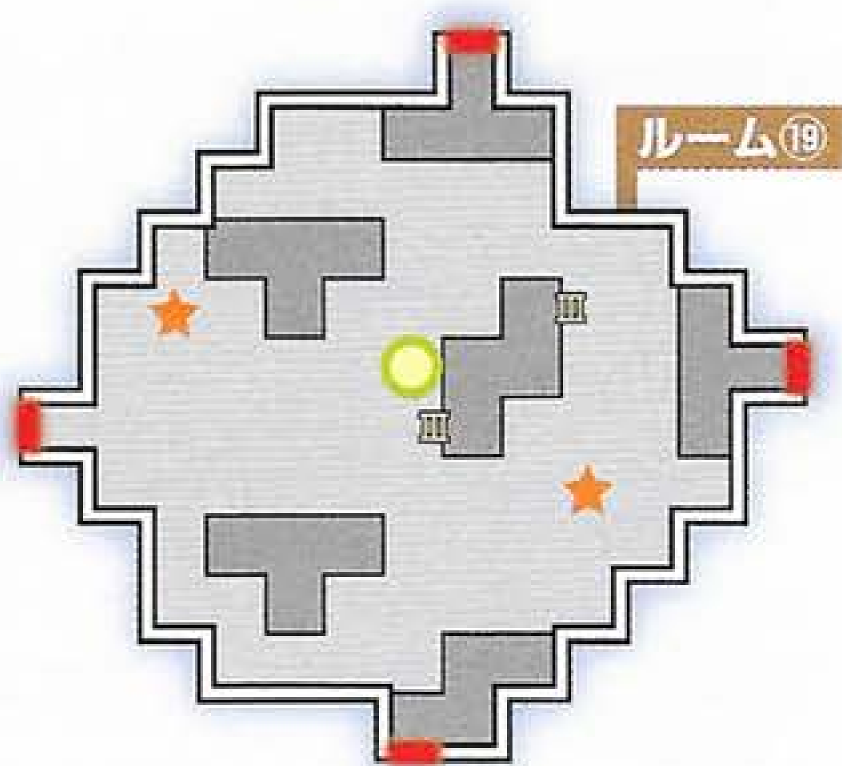




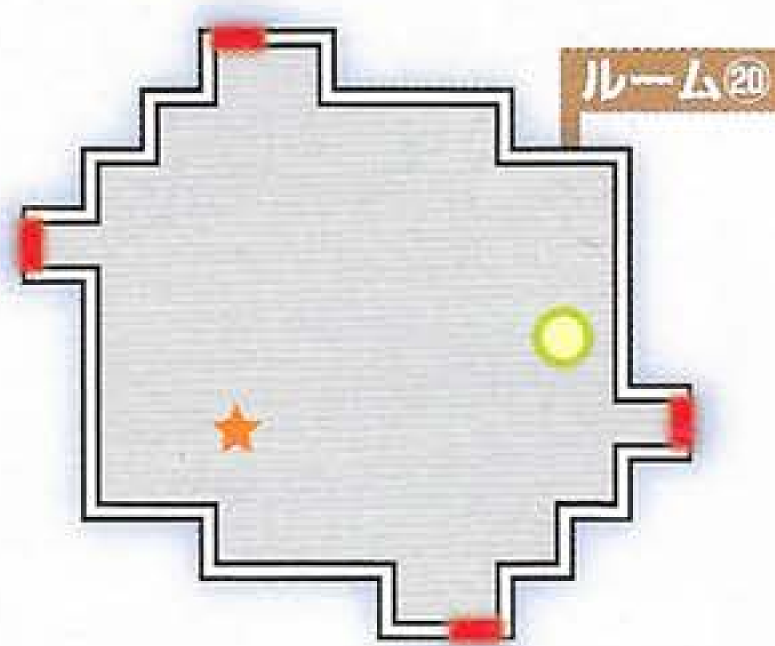








ルームのタイプ **特殊** 段差がまったくなく、戦いに専念できる。 ▶▶ No.⑳



アートディレクター　【所属：東京開発チーム】

秋山晃一 Koichi Akiyama



代表作 KH コーデッド、モノトーン、コード・エイジ ブロウルズ

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A 『KH』シリーズの繊細な世界観をくずさずに、本作のコンセプトである「データ世界」のイメージをいかに足していくかという部分に、細心の注意を払いました。とくにバグブロックは、『KH』シリーズのなかではかなり異質な存在なんですが、うまくなじませることができたように思っています。

Q 携帯電話版『KH コーデッド』から変えようと考えていた部分はありますか？

A 携帯電話版『KH コーデッド』では、携帯電話の3D描画能力の関係で、大半のキャラクターが2D画像によるアニメーションで動いていました。そのため、キーブレードやエネミーの攻撃の軌跡を3Dのエフェクトで表現するのも泣く泣く断念していたんです。今回の作品では、すべてのキャラクターが3Dになったので、キーブレードごとに軌跡のエフェクトとヒットエフェクトを設定することにしました。完成したエフェクトは、DSのゲームのなかでもかなりハイレベルなクオリティに到達していると思います。

Q 今回の作品で一番の見どころは？

A シナリオを読んで、ホロウバスティオン後編の最後で戦うネオダークサイドとソラの関係について知ったときは、思わず鳥肌が立ちました(笑)。その内容は、ぜひみなさんの目で確かめてみてください。

自分だけが知っている本作の秘密

携帯電話版の開発時、スタッフの大半は『KH』シリーズに関わるのがはじめてで、独特の絵柄と世界観をつかむのに難儀しました。イベントシーンに登場するジミニーメモの読み取り機は、ディズニー関連の資料をかき集めて描かれた、20点以上のデザインから選ばれた力作です。

アートディレクター：3D BG　【所属：東京開発チーム】

新里涼人 Ryouto Shinzato



代表作 KH コーデッド、ビフォア クライシス -FFⅦ-

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A 「『KH コーデッド』の魅力を、いかにDSで表現するか？」「単なるリメイクではない新たな魅力をどう追加するか？」を心がけました。

Q 『KH Days』から技術的に向上させた部分はどこですか？

A カメラの動きやコリジョン制御(ポリゴン同士の衝突判定)など、ほとんどを『KH Re：コーデッド』用として新規に作り直しています。

Q システムエリアの背景のコンセプトを教えてください。

A コンセプトとしては「バグったデータのなか」とそのまんまですが、本作の設定をくわしく知らない人でも、パッと直観的にわかるようなものを表現しました。

Q 一番気に入っている背景は？

A 『KH I』を象徴するマップでもあるトラヴァースタウンです。変化球的な見た目のボスステージ全般も好きです。

Q もっとも苦労した点は？

A マップ数のボリュームがあるオリンポスコロシアムが大変でした。担当した背景スタッフががんばって、開発の最後の最後まで調整していました。そのぶん、やりごたえのある内容になったと思います。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 本作開発のための長期出張で半年ほど姿を見せなかったプランナー陣が、ふたまわり身体が大きくなって帰ってきてビックリしました。

自分だけが知っている本作の秘密

バグブロックは、初期の案では数十種類ありましたが、多すぎてルールが複雑になってしまったので、取捨選択して現在の数に落ち着きました。

CHAPTER

4

チップ

CHIP



チップ解説❶

チップの分類



チップにはさまざまな種類がある。大半のカテゴリーに分類されるものは、ソラを強化する目的でマトリックスと呼ばれるボードにセットして使うのだ。

カテゴリーごとの特徴を把握しておこう

チップには6つのカテゴリーがあり、それぞれ下の表のような特徴を持つ。キャンプメニューでチップを選ぶときは、これらのカテゴリーを切りかえながら表示させることが可能だ(→P.35)。デコレーションチップとキーアイテムには、さらにこまかい分類もある。

チップのカテゴリー

カテゴリー		おもな特徴	利用方法
アタックコマンドチップ		●同名のアタックコマンドを使えるようになる ●コマンドコンバートで新たなチップを作れる(→P.48)	コマンドマトリックスにセットする(→P.32)
マジックコマンドチップ		●同名のマジックコマンドを使えるようになる ●コマンドコンバートで新たなチップを作れる(→P.48)	コマンドマトリックスにセットする(→P.32)
アイテムコマンドチップ		●同名のアイテムコマンドを使えるようになる ●チップによって1スロットにセットできる最大数が異なり、バトル中は事前にセットしていた個数だけ使える ●バトル中でなければ、最大数まで自動的にセットされる	コマンドマトリックスにセットする(→P.32)、またはチップメニューでカーソルを合わせてYボタンを押す
ステータスチップ		●ステータスが上がる、またはサポートアビリティを得られる ●ボーナスブースターやチートチューナーを起動できる(→P.29)	ステータスマトリックスにセットする(→P.28)
デコレーションチップ	キーブレードチップ	●キーブレードを装備し、クロックアビリティを発動可能になる ●敵を規定数倒すとキーブレードのレベルが上がり、名前の一部分が変わって新たなクロックアビリティが解放される(→P.53)	デコレーションマトリックスにセットする(→P.34)
	フィニッシュコマンドチップ	●同名のフィニッシュコマンドを使えるようになる	
	アクセサリチップ	●アクセサリを装備し、サポートアビリティを得られる	
キーアイテム	デバッグコード	●R(レッド)、Y(イエロー)の2種類があり、ステータスマトリックスで同じ色の模様のバグチップを破壊できる(→P.29)	ステータスマトリックスで破壊するバグチップを選ぶ
	イベントアイテム	●クエストで渡すものや、物語を進めるうえでの収集品	必要な場面で自動的に使われる
	エンドカード	●忘却の城で各ワールドの部屋をクリアしたときに入手できるカードで、部屋ごとに3種類ずつある	全種類集めると特別なイベントが発生する(→P.180)



ボーナスコラム **カテゴリーによっては所持数に上限がある**

コマンドマトリックスにセットして使うチップは、持てる数がかぎられている。詳細は右記のとおりで、アタックコマンドチップとマジックコマンドチップは、それらの合計で所持数の上限が決められている点に注意しよう。所持数が上限に達しているとチップが手に入らなくなるので、あまっているものは、コマンドコンバートに使うかショップで売却しておくといい。

チップの所持数の上限

カテゴリー	所持数の上限
アタックコマンドチップ&マジックコマンドチップ	合計で「600−入手したことのないチップの種類数」個(※1)
アイテムコマンドチップ	各99個

※1……上限に達していても、入手したことのないチップは手に入る(入手時に上限が1増える)

チップ解説❷

ショップ

ショップはチップを売買するための施設で、トラヴァースタウン以降の全ワールドにある。手に入れたマニーでチップを購入して、バトルに役立てよう。

 各地にあるショップでチップを売買できる

ショップは右の表の場所にあり、各種のコマンドチップを買ったり売ったりできる。場所によって下のように外見が異なるが、品ぞろえはどこも同じで、新しいワールドのエピソードを開始するたびに商品が少しずつ増えていく。また、エンディング後にはアクセサリチップなどの高額な商品が入荷され、それぞれ1個だけ購入可能だ(→P.222)。

チップを買うときは、購入するチップを選んだあとに十字ボタンで個数を変えられる。上下で1個ずつ、左右で10個ずつ増減させられるので、まとめ買いのさいに活用しよう。

ショップのある場所

ワールド	エリア
トラヴァースタウン	1番街
	2番街
	3番街
ワンダーランド	中央広場
	不思議な部屋
オリンポスコロシアム	セーブエリア(→P.118)
アグラバー	城門広場
	魔法の洞窟 始まりの間
	魔法の洞窟 試練の道
ホロウバスティオン前編	正門
	高楼
ホロウバスティオン後編	リク データ内部
忘却の城	入り口ホール

ショップの外見


トラヴァースタウン・1番街
利用するコマンド
『はなす』


アグラバー・城門広場
利用するコマンド
『はなす』


左記以外のすべての場所
利用するコマンド
『しらべる』

チップの売却価格はレベルやマークに応じて変わる

コマンドのレベル(→P.47)が上がっているチップを売るときは、それに見合うだけの金額が上乗せされ、通常よりも売却価格が高くなる。上乗せされる金額は下の表のとおりで、チップについているマークによって大きな差が出る仕組みだ。なお、マークがついていても、コマンドのレベルが上がっていなければ売却価格は通常と変わらない。

本来の売却価格に上乗せされる金額

チップのマーク	上乗せされる金額
なし	(売却価格÷300)×レベル
「C」または「R」	(売却価格÷300)×レベル×100
「CR」	(売却価格÷300)×レベル×300

※300で割った直後に、小数第2位以下切り捨て
※最終的な算出結果は、小数点以下切り捨て



←同じ種類のチップでも、レベルとマークで価格にこれだけのちがいが出る。



ショップリスト

リストの見かた

商品名	価格	購入できる時期							
		トラヴァースタウン	ワンダーランド	オリンポスコロシアム	アグラバー	ホロウバスティオン前編	ホロウバスティオン後編	忘却の城	エンディング後
Dサンダガ ❶	99000 ❷			❸					●
デバッグコード：Y	75000								●
エターナルチャーム	50000								●
ライズアッパー	400		●	→	→	→	→	→	→

【ショップ画面での並び順で掲載】

❶**商品名**……購入できるチップの名前。

❷**価格**……購入価格（単位はマニー）。売却価格については、P.224～229に記載している。

❸**購入できる時期**……そのチップを購入できる時期。●で示したワールドのエピソードを開始すると購入可能になる。「エンディング後」に●がついている場合は、エンディングを迎えたあとに購入可能。

商品名	価格	購入できる時期							
		トラヴァースタウン	ワンダーランド	オリンポスコロシアム	アグラバー	ホロウバスティオン前編	ホロウバスティオン後編	忘却の城	エンディング後
Dサンダガ	99000								●
デバッグコード：Y	75000								●
エターナルチャーム	50000								●
ライズアッパー	400		●	→	→	→	→	→	→
エリアルブレイク	400	●	→	→	→	→	→	→	→
ファイアブレード	1800	●	→	→	→	→	→	→	→
ブリザドブレード	1800				●	→	→	→	→
サンダーブレード	1800		●	→	→	→	→	→	→
エアロブレード	1800						●	→	→
スライドダッシュ	400	●	→	→	→	→	→	→	→
ヒートダッシュ	1800	●	→	→	→	→	→	→	→
アイスダッシュ	1800				●	→	→	→	→
スパークダッシュ	1800		●	→	→	→	→	→	→
ウインドダッシュ	1800						●	→	→
リボルブブレイク	400	●	→	→	→	→	→	→	→
ファイアブラスト	1800		●	→	→	→	→	→	→
ブリザドブラスト	1800				●	→	→	→	→
サンダーブラスト	1800		●	→	→	→	→	→	→
エアロブラスト	1800						●	→	→
スライドラッシュ	400					●	→	→	→
ファイアバスター	1800					●	→	→	→
ブリザドバスター	1800					●	→	→	→
サンダーバスター	1800					●	→	→	→
エアロバスター	1800						●	→	→
エリアルスラム	400					●	→	→	→
ファイアスラム	1800					●	→	→	→
ブリザドスラム	1800					●	→	→	→
サンダースラム	1800					●	→	→	→
エアロスラム	1800						●	→	→
ランドクラッシュ	400						●	→	→
ヒートダイヴ	1800						●	→	→
アイスダイヴ	1800						●	→	→
スパークダイヴ	1800						●	→	→
ウインドダイヴ	1800						●	→	→
ストライクレイド	400						●	→	→
ファイアレイド	1800						●	→	→
ブリザドレイド	1800						●	→	→
サンダーレイド	1800						●	→	→
エアロレイド	1800						●	→	→

商品名	価格	購入できる時期							
		トラヴァースタウン	ワンダーランド	オリンポスコロシアム	アグラバー	ホロウバスティオン前編	ホロウバスティオン後編	忘却の城	エンディング後
エリアルスイープ	400		●	→	→	→	→	→	→
ヒートスイープ	1800				●	→	→	→	→
アイススイープ	1800				●	→	→	→	→
スパークスイープ	1800				●	→	→	→	→
ウインドスイープ	1800						●	→	→
エアスパイラル	400					●	→	→	→
ヒートストーム	1800					●	→	→	→
アイスストーム	1800					●	→	→	→
スパークストーム	1800					●	→	→	→
ウインドストーム	1800						●	→	→
チェーンレイヴ	11000							●	→
ラッシュアッパー	10000				●	→	→	→	→
ハードストライク	12000				●	→	→	→	→
スタンインパクト	11000							●	→
ファイア	800	●	→	→	→	→	→	→	→
ファイラ	1600		●	→	→	→	→	→	→
ブリザド	800			●	→	→	→	→	→
ブリザラ	1600			●	→	→	→	→	→
サンダー	800		●	→	→	→	→	→	→
サンダラ	1600		●	→	→	→	→	→	→
エアロ	800						●	→	→
エアロラ	1600								●
ケアル	800			●	→	→	→	→	→
ケアルラ	2400						●	→	→
エスナ	800								●
マグネ	800						●	→	→
マグネラ	2400						●	→	→
スロウ	800	●	→	→	→	→	→	→	→
ストップ	800			●	→	→	→	→	→
コンフュ	800						●	→	→
ポーション	120	●	→	→	→	→	→	→	→
ハイポーション	320			●	→	→	→	→	→
エーテル	200	●	→	→	→	→	→	→	→
ハイエーテル	640					●	→	→	→
オールキュア	160		●	→	→	→	→	→	→
エリクサー	800						●	→	→
ラストエリクサー	2000								●

※Dサンダガ、デバッグコード：Y、エターナルチャームはそれぞれ1個だけ購入可能で、買うと品切れになる

チップリスト

CHIP LIST

以降のリストでは全チップのデータをまとめている。コマンドコンバートで新たなチップを作るときは、P.242～253も参照してほしい。

リストの見かた

【チップメニューでの並び順で掲載】

▶アタックコマンドチップ／マジックコマンドチップ

アタックコマ①ドチップ

名前	効果	消費メモリ	最大CP	価格		コマンドコンバート	
				購入	売却	使い道	作りかた
ライズ②バー	④	⑤	⑥	400 ⑦	100	P.24⑧	253

③ 入手方法 店ワンダーランド開始後 レア箱ワンダ…ランド・不思議な部屋 敵ソルジャー[ブラウト／1%] SP報酬トラヴァースタウン 2-D [200SP ⑨ ワールドクリアオリンポスコロシアム(レイヤー05)[ビギナー、スタンダード] 他めざめの園で力を差し出すとき…を選ぶ

▶アイテムコマンドチップ

アイテムコマ①ドチップ

名前	効果	消費メモリ	最大セット数	価格	
				購入	売却
ポーシ②	HPを30回復す④	⑤	⑩	12⑦	30

③ 入手方法 店トラヴァースタウン開始後 箱すべてのワールド[10%]、デスティニーアイランド 1-A [6%]など 敵シャドウ[すべての難易度／1%]、ソルジャ⑨ギナー／1%]など SP報酬アバターシステムエリア[500SP／∞] ワールドクリアデスティニーアイランド[ビギ⑨]、ほとんどのワールド(スコアがランクBの基準に満たない場合) 他デスティニーアイランドでティーダを倒す、スクラッチカード(→P.329)など

▶ステータスチップ／デコレーションチップ(キーブレードチップ以外)

ステータスチ①ップ

名前	効果
レベル②プ	レベルが1上がる(最大HPが2、攻撃④魔法力、防御力が1ずつ上がる)

③ 入手方法 他経験値を特定の値までためる(→P.⑨

▶デコレーションチップ(キーブレードチップ)

デコレーション①ップ(キーブレードチップ)

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
キン②チェーン	2	1.5 ⑪	30体	「オートポー⑫を備えた唯一のキーブレ…、セットしているポーションやハイポーションを使って自動的に回復が可能。「メディック」の発動中は、その回復量も増える。
	3	2.0	+60体	
	4	2.5	+90体	
	5	3.0	+120体	

③ 入手方法 他最初から所持 ⑨

⑬ リーチ ふつう

クロックアビリティツリー ⑭

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 オートポーション	1 メディック	1 マジックブースト	1 アタックブースト ☒
	3 シェル	2 スピリットマジック ☒	5 スピリットアタック ☒
	4 プロテス		

▶キーアイテム

キーアイテム①デバッグコード)

名前	解説
デバッ②ード：R	ステータスマトリックスのバグチッ⑫破壊する

③ 入手方法 レア箱ワンダーランド・バラの園、オリンポスコロシアム・レイヤー04、アグラバー・魔法の洞窟 試練の部、ホロウバスティオン前編・正門、ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(デスティニーアイランド)、リクの記憶世界(1番街) SP報酬デステ⑨アイランド 1-B [6000SP]、トラヴァースタウン 2-E [4000SP]、ワンダーランド 3-A [500SP]、アグラバー 5-B [1000SP]、5-C [500SP]、ホロウバスティオン後編 7-B [2400SP]、7-C [600SP]、7-D [2700SP] 他ワンダーランドのクエスト①でアリスにティーカップを渡す、オリンポスコロシアムのクエスト①でフィルにリストバンドを渡す、アグラバーのクエスト①でアラジンに銀の指輪を渡す

①**カテゴリー**……チップのカテゴリー。

②**名前**……チップの名前。

③**外見**……チップの外見。

④**効果**……チップの効果。アタックコマンドチップとマジックコマンドチップは、コマンドの掲載ページを記している。

⑤**消費メモリ**……コマンドマトリックスにセットしたときに消費するメモリの量(→P.32)。

⑥**最大CP**……CPの最大値。CPが最大になると、正式なコマンドコンバートで使えるようになる(→P.49)。

⑦**価格**……ショップで売買するときの価格(単位はマニー)。購入価格が「――」のものは購入できない。アタックコマンドチップとマジックコマンドチップの売却価格は、レベルやマークに応じて高くなる(→P.221)。

⑧**コマンドコンバート**……そのチップをコマンドコンバートで使ったり作ったりするときの組み合わせを紹介しているページ。「――」のものは、コマンドコンバートで使ったり作ったりすることができない。

⑨**入手方法**……チップの入手方法。アイコンの意味は以下のとおり。システムエリアのナンバー(1-A など)は、P.202～214と対応している。

- 店…そのチップをショップで購入できる時期。
- 箱…そのチップがプライズブロックやペアブロックから出現するワールドやシステムエリア。出現確率を[ ]内に併記している。ペアブロックから出現する場合は「ペア」と記載。
- レア箱…そのチップが出現するレアプライズブロックやレアペアブロックのある場所。
- 敵…そのチップを落とすことがあるエネミー。落とす難易度と基本確率を[ ]内に併記している。実際の確率は、ラックの高さ(→P.59)とドロップチート(→P.31)で上がる。
- SP報酬…そのチップをSP報酬として選べるシステムエリア。入手に必要なSPを[ ]内に併記している。何個でも入手できる場合は、必要なSPの初期値(→P.192)と「∞」マークを記載。
- ワールドクリア…そのチップがワールドスコアの報酬になっているワールド。入手できる難易度を[ ]内に併記している。
- 他…上記以外の入手方法。

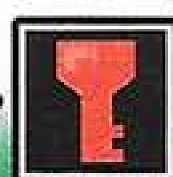
⑩**最大セット数**……1スロットにセットできる最大数。バトル中でなければ、この数まで自動的にセットされる。

⑪**名前につく文字／必要討伐数**……キーブレードのレベルに応じて名前のうしろにつく文字と、直前のレベルからそのレベルに上げるのに必要なエネミーの討伐数。

⑫**解説**……用途などの解説。

⑬**キーブレード**……キーブレードの外見とリーチの目安。リーチは「ふつう」「長い」「とても長い」の3段階で記載。

⑭**クロックアビリティツリー**……キーブレードのクロックアビリティツリー。1～5の数字は、そのクロックアビリティが解放されるキーブレードのレベルを表しており、色は⑪「名前につく文字／必要討伐数」と対応している。☒はフィニッシュコマンドを使えることを示す。各アビリティの効果はP.274～276を参照。



アタックコマンドチップ

名前	効果	消費メモリ	最大CP	価格		コマンドコンバート	
				購入	売却	使い道	作りかた
ライズアッパー	P.260	8%	130	400	100	P.249	P.253
入手方法 店 ワンダーランド開始後 レア箱 ワンダーランド・不思議な部屋 敵 ソルジャー[プラウド/1%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-D [200SP/∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー05)[ビギナー、スタンダード] 他 めざめの園で力を差し出すときに杖を選ぶ							
エリアルブレイク	P.260	11%	100	400	100	P.244	—
入手方法 店 トラヴァースタウン開始後 敵 グリーンレクイエム[プラウド/2%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-B [110SP/∞] 他 めざめの園で力を求めるときに剣を選ぶ、スクラッチカード(→P.329)							
ファイアブレード	P.260	13%	130	1800	300	P.248	P.253
入手方法 店 トラヴァースタウン開始後 箱 アバターシステムエリア(1〜10F)[10%/ペア] 敵 レッドノクターン[プラウド/1%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-C [70SP/∞] ワールドクリア デスティニーアイランド[スタンダード、プラウド、クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ブリザドブレード	P.260	13%	130	1800	300	P.249	P.253
入手方法 店 アグラバー開始後 レア箱 ワンダーランド・バラの園 敵 ダメージバグ[クリティカル/1%]							
サンダーブレード	P.260	13%	130	1800	300	P.245	P.251
入手方法 店 ワンダーランド開始後 箱 トラヴァースタウン 2-C [2%] 敵 イエローオペラ[プラウド/1%] ワールドクリア トラヴァースタウン[スタンダード、プラウド、クリティカル]							
エアロブレード	P.260	13%	130	1800	300	P.243	P.251
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 レア箱 アグラバー・魔法の洞窟 ランプの間 敵 エアソルジャー[スタンダード/1%]							
スライドダッシュ	P.260	10%	100	400	100	P.246	—
入手方法 店 トラヴァースタウン開始後 箱 トラヴァースタウン 2-D [6%] 敵 ラージボディ[スタンダード/2%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-A [140SP/∞] 他 めざめの園で力を差し出すときに盾を選ぶ							
ヒートダッシュ	P.260	11%	130	1800	300	P.247	P.252
入手方法 店 トラヴァースタウン開始後 敵 グリーンレクイエム[クリティカル/1%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-B [110SP/∞] ワールドクリア デスティニーアイランド[プラウド、クリティカル]							
アイスダッシュ	P.260	12%	130	1800	300	P.242	P.250
入手方法 店 アグラバー開始後 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー19 敵 ブルーラプソディ[プラウド/1%]							
スパークダッシュ	P.260	11%	130	1800	300	P.246	P.252
入手方法 店 ワンダーランド開始後 箱 アバターシステムエリア(11〜20F)[1%] 敵 ラージボディ[プラウド/2%] ワールドクリア トラヴァースタウン[プラウド、クリティカル]							
ウインドダッシュ	P.260	11%	130	1800	300	P.242	P.250
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー20 敵 メタルバグ[スタンダード/1%]							
リボルブブレイク	P.260	10%	100	400	100	P.249	—
入手方法 店 トラヴァースタウン開始後 敵 ソルジャー[クリティカル/1%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-C [70SP/∞] 他 めざめの園で力を求めるときに盾を選ぶ、スクラッチカード(→P.329)							
ファイアブラスト	P.260	12%	130	1800	300	P.248	P.253
入手方法 店 ワンダーランド開始後 箱 トラヴァースタウン 2-D [2%] 敵 レッドノクターン[スタンダード/1%] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ブリザドブラスト	P.260	12%	130	1800	300	P.249	P.253
入手方法 店 アグラバー開始後 箱 トラヴァースタウン 2-E [2%]、アバターシステムエリア(11〜20F)[1%] 敵 ブロックバグ[クリティカル/1%] 他 スクラッチカード(→P.329)							
サンダーブラスト	P.260	12%	130	1800	300	P.245	P.251
入手方法 店 ワンダーランド開始後 箱 トラヴァースタウン 2-B [2%] 敵 イエローオペラ[スタンダード/1%]							
エアロブラスト	P.260	11%	130	1800	300	P.243	P.251
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 オリンポスコロシアム 4-A [10%/ペア] 敵 インビジブル[ビギナー、スタンダード/1%] 他 スクラッチカード(→P.329)							
スライドラッシュ	P.260	10%	170	400	100	P.246	—
入手方法 店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 デスティニーアイランド 1-B [20%/ペア]、アバターシステムエリア(21〜30F)[1%] 敵 プライズバグ[スタンダード/4%] SP報酬 アグラバー 5-A [100SP/∞] ワールドクリア ワンダーランド[スタンダード、プラウド、クリティカル]							

名前	効果	消費メモリ	最大CP	価格		コマンドコンバート		入手方法
				購入	売却	使い道	作りかた	
ファイアバスター	P.260	12%	230	1800	300	P.248	P.252	店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 ワンダーランド 3-D [2%]、アバターシステムエリア(21～30F)[1%] 敵 ブロックバグ[プラウド／1%]
ブリザドバスター	P.260	12%	230	1800	300	P.249	P.253	店 ホロウバスティオン前編開始後 レア箱 アグラバー・裏通り ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー05)[スタンダード、プラウド、クリティカル]
サンダーバスター	P.260	12%	230	1800	300	P.245	P.251	店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 アグラバー 5-A [2%] 敵 メタルバグ[プラウド／1%]
エアロバスター	P.260	12%	230	1800	300	P.243	P.251	店 ホロウバスティオン後編開始後 敵 ブロックバグ[スタンダード／1%]
エリアルスラム	P.261	9%	170	400	100	P.244	―	店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 ワンダーランド 3-D [12%／ペア] レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー05 敵 ファットバンディット[プラウド／4%] SP報酬 アグラバー 5-B [500SP／∞]、アバターシステムエリア[900SP／∞]
ファイアスラム	P.261	12%	230	1800	300	P.248	P.252	店 ホロウバスティオン前編開始後 敵 ファットバンディット[スタンダード／1%] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー15)[スタンダード、プラウド、クリティカル]、アグラバー[ビギナー、スタンダード]
ブリザドスラム	P.261	12%	230	1800	300	P.249	P.253	店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 アバターシステムエリア(41～50F)[4%] レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー16 敵 バンディット[プラウド／1%]
サンダースラム	P.261	12%	230	1800	300	P.245	P.251	店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 アグラバー 5-C [2%] 敵 バンディット[クリティカル／1%] ワールドクリア ホロウバスティオン前編[ビギナー]
エアロスラム	P.261	12%	230	1800	300	P.243	P.250	店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 オリンポスコロシアム 4-A [2%] 敵 エアソルジャー[プラウド／1%]
ランドクラッシュ	P.261	10%	170	400	100	P.249	―	店 ホロウバスティオン後編開始後 レア箱 アグラバー・魔法の洞窟 始まりの間 敵 ワイバーン[クリティカル／4%] SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-A [700SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー30)[ビギナー]
ヒートダイヴ	P.261	12%	230	1800	300	P.247	P.252	店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 デスティニーアイランド 1-C [2%] レア箱 ホロウバスティオン前編・正門 敵 ウィザード[ビギナー／1%]
アイスダイヴ	P.261	12%	230	1800	300	P.242	P.250	店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 デスティニーアイランド 1-C [10%／ペア] レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー20 敵 ウィザード[スタンダード／1%]
スパークダイヴ	P.261	12%	230	1800	300	P.246	P.252	店 ホロウバスティオン後編開始後 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(魔法の洞窟 始まりの間) 敵 ウィザード[プラウド／2%]
ウインドダイヴ	P.261	12%	230	1800	300	P.242	P.250	店 ホロウバスティオン後編開始後 敵 ウィザード[クリティカル／2%]
ストライクレイド	P.261	15%	170	400	100	P.246	―	店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 アバターシステムエリア(51～60F)[4%] レア箱 アグラバー・魔法の洞窟 始まりの間 敵 ファットバンディット[クリティカル／4%] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー30)[ビギナー、スタンダード]、ホロウバスティオン前編[ビギナー、スタンダード、プラウド]
ファイアレイド	P.261	17%	230	1800	300	P.248	P.253	店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 ホロウバスティオン前編 6-A [2%]、アバターシステムエリア(51～60F)[1%] 敵 ディフェンダー[ビギナー／1%]
ブリザドレイド	P.261	18%	230	1800	300	P.249	P.253	店 ホロウバスティオン後編開始後 敵 ディフェンダー[スタンダード／1%]
サンダーレイド	P.261	18%	230	1800	300	P.245	P.251	店 ホロウバスティオン後編開始後 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー27 敵 ディフェンダー[プラウド／1%]
エアロレイド	P.261	16%	230	1800	300	P.243	P.251	店 ホロウバスティオン後編開始後 敵 エアソルジャー[クリティカル／1%] 他 スクラッチカード(→P.329)



アタックコマンドチップ

名前	効果	消費メモリ	最大CP	価格		コマンドコンバート	
				購入	売却	使い道	作りかた
エリアルスイープ	P.261	11%	130	400	100	P.243	―
入手方法 店 ワンダーランド開始後 レア箱 ワンダーランド・迷いの小道 敵 ブルーラプソディ[スタンダード／1%] SP報酬 ワンダーランド 3-B [200SP／∞] ワールドクリア トラヴァースタウン[ビギナー、スタンダード]							
ヒートスイープ	P.261	14%	170	1800	300	P.247	P.252
入手方法 店 アグラバー開始後 箱 ワンダーランド 3-B [2%]、アバターシステムエリア(21～30F)[10%／ペア] 敵 ファットバンディット[ビギナー／1%] 他 スクラッチカード(→P.329)							
アイススイープ	P.261	14%	170	1800	300	P.242	P.250
入手方法 店 アグラバー開始後 敵 メタルバグ[クリティカル／1%] 他 スクラッチカード(→P.329)							
スパークスイープ	P.261	14%	170	1800	300	P.246	P.251
入手方法 店 アグラバー開始後 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー12 敵 プライズバグ[ビギナー／4%]							
ウインドスイープ	P.261	13%	170	1800	300	P.242	P.250
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 敵 ワイバーン[ビギナー／1%]							
エアスパイラル	P.261	13%	170	400	100	P.242	―
入手方法 店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 アバターシステムエリア(31～40F)[4%] レア箱 オリンポスコロシアム·レイヤー04 敵 プライズバグ[クリティカル／1%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-E [1000SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー05)[ビギナー、スタンダード、プラウド]、アグラバー[ビギナー]							
ヒートストーム	P.261	16%	230	1800	300	P.247	P.252
入手方法 店 ホロウバスティオン前編開始後 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー14							
アイスストーム	P.261	16%	230	1800	300	P.242	P.250
入手方法 店 ホロウバスティオン前編開始後 敵 バンディット[スタンダード／1%]							
スパークストーム	P.261	16%	230	1800	300	P.246	P.251
入手方法 店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 アグラバー 5-B [2%]、アバターシステムエリア(31～40F)[10%／ペア] 敵 ダメージバグ[プラウド／1%] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ウインドストーム	P.261	15%	230	1800	300	P.242	P.250
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 敵 ダメージバグ[スタンダード／1%]							
チェーンレイヴ	P.262	13%	300	11000	500	P.247	P.252
入手方法 店 忘却の城開始後 ワールドクリア ホロウバスティオン後編(ステージA)[ビギナー、スタンダード] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ラッシュアッパー	P.262	15%	300	10000	500	P.249	P.253
入手方法 店 アグラバー開始後 箱 アバターシステムエリア(51～60F)[1%] SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-C [500SP／∞] ワールドクリア ワンダーランド[クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ハードストライク	P.262	19%	300	12000	500	P.247	P.252
入手方法 店 アグラバー開始後 ワールドクリア ホロウバスティオン前編[スタンダード、プラウド、クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
スタンインパクト	P.262	16%	300	11000	500	P.245	P.251
入手方法 店 忘却の城開始後 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(魔法の洞窟 始まりの間) ワールドクリア アグラバー[クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
イラプション	P.262	18%	540	―	700	―	P.250
入手方法 ワールドクリア ホロウバスティオン前編[クリティカル]							
ザンテツケン	P.262	22%	540	―	700	P.245	P.251
入手方法 箱 アバターシステムエリア(91～100F)[10%／ペア] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー30)[クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ジャッジオブ3	P.262	24%	540	―	700	P.245	P.251
入手方法 箱 アグラバー 5-E [2%]、アバターシステムエリア(81～90F)[10%／ペア] 他 トラヴァースタウンのクエスト③でシドにゴーグルを渡す、スクラッチカード(→P.329)							
ショックフォール	P.262	15%	540	―	700	―	P.251
入手方法 箱 トラヴァースタウン 2-F [2%]、アバターシステムエリア(71～80F)[1%] レア箱 忘却の城・ホロウバスティオンの部屋② 他 デスティニーアイランドのクエスト③でセルフィにハリセンを渡す、スクラッチカード(→P.329)							
グラビデドロップ	P.262	23%	540	―	700	P.244	P.251
入手方法 箱 アバターシステムエリア(61～70F)[10%／ペア] ワールドクリア ホロウバスティオン後編(ステージA)[クリティカル] 他 デスティニーアイランドのクエスト②でセルフィになわとびを渡す							

マジックコマンドチップ

名前	効果	消費メモリ	最大CP	価格		コマンドコンバート	
				購入	売却	使い道	作りかた
ファイア	P.263	14%	130	800	200	P.247	──
入手方法 店 トラヴァースタウン開始後 箱 トラヴァースタウン 2-A [6%] レア箱 デスティニーアイランド 敵 レッドノクターン[ビギナー/1%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-A [90SP/∞] ワールドクリア デスティニーアイランド[ビギナー、スタンダード、プラウド]、トラヴァースタウン[ビギナー] 他 めざめの園で力を求めるときに杖を選ぶ、トラヴァースタウンでヒューイを助ける、スクラッチカード(→P.329)							
ファイラ	P.263	15%	230	1600	400	P.247	P.253
入手方法 店 ワンダーランド開始後 敵 レッドノクターン[クリティカル/0.05%] SP報酬 デスティニーアイランド 1-B [1000SP/∞]、アバターシステムエリア[7300SP/∞] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ファイガ	P.263	16%	400	──	600	P.248	P.253
入手方法 箱 アグラバー 5-D [1%]、アバターシステムエリア(41～50F)[1%] レア箱 アグラバー・大通り、ホロウバスティオン前編・書庫3 敵 インビジブル[プラウド/0.25%] SP報酬 アバターシステムエリア(30F以降)[10000SP/∞] ワールドクリア ホロウバスティオン前編[プラウド、クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
トリプルファイガ	P.263	16%	540	──	600	P.247	P.252
入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-A [6%/ペア]、アバターシステムエリア(61～70F)[1%] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー30)[ビギナー、スタンダード、プラウド]、ホロウバスティオン後編(ステージA)[プラウド、クリティカル]							
バーストファイガ	P.263	16%	400	──	600	P.247	P.252
入手方法 レア箱 ワンダーランド・バラの園 SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-B [2400SP/∞]							
トリプルバースト	P.263	16%	540	──	600	P.247	P.252
入手方法 箱 アグラバー 5-D [10%/ペア] レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(タイガーヘッド) SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-A [700SP/∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー15)[プラウド、クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
フレイムフォール	P.263	24%	850	──	800	──	P.253
入手方法 箱 アバターシステムエリア(81～90F)[1%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [40000SP/∞]、アバターシステムエリア(80F以降)[700000SP/∞] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ブリザド	P.263	19%	130	800	200	P.248	──
入手方法 店 オリンポスコロシアム開始後 箱 デスティニーアイランド 1-B [6%]、トラヴァースタウン 2-E [6%]、ワンダーランド 3-C [2%]、アバターシステムエリア(21～30F)[4%] レア箱 ワンダーランド・ハスの森 敵 ブルーラプソディ[ビギナー/1%] SP報酬 ワンダーランド 3-A [100SP/∞] ワールドクリア ワンダーランド[ビギナー] 他 トラヴァースタウンでルーイを助ける、スクラッチカード(→P.329)							
ブリザラ	P.263	21%	230	1600	400	P.248	P.253
入手方法 店 オリンポスコロシアム開始後 箱 トラヴァースタウン 2-E [10%/ペア] 敵 ブルーラプソディ[クリティカル/0.05%] SP報酬 アバターシステムエリア[7300SP/∞] ワールドクリア ワンダーランド[プラウド、クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
ブリザガ	P.263	22%	400	──	600	P.248	P.253
入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-C [1%] レア箱 ホロウバスティオン前編・地下水路 敵 エンジェルスター[プラウド/0.25%] SP報酬 アグラバー 5-D [6000SP/∞]、アバターシステムエリア(30F以降)[10000SP/∞] ワールドクリア ホロウバスティオン後編(ステージA)[スタンダード、プラウド、クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
トリプルブリザガ	P.263	22%	540	──	600	P.247	P.252
入手方法 箱 トラヴァースタウン 2-F [6%]、アバターシステムエリア(71～80F)[1%] SP報酬 アグラバー 5-E [20000SP/∞] 他 トラヴァースタウンのクエスト②でシドにはらまきを渡す、スクラッチカード(→P.329)							
パーストブリザガ	P.263	20%	400	──	600	P.247	P.252
入手方法 箱 アグラバー 5-E [6%]、アバターシステムエリア(81～90F)[1%]							
トリプルパースト	P.263	22%	540	──	600	P.247	P.252
入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-B [6%/ペア] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー30)[スタンダード、プラウド、クリティカル]							
アイシクルマイン	P.263	20%	850	──	800	──	P.250
入手方法 箱 アバターシステムエリア(71～80F)[10%/ペア] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [40000SP/∞] 他 アグラバーのクエスト③でアラジンに紅玉の髪かざりを渡す、スクラッチカード(→P.329)							
サンダー	P.264	12%	130	800	200	P.245	──
入手方法 店 ワンダーランド開始後 箱 トラヴァースタウン 2-B [6%]、アバターシステムエリア(1～10F)[1%] レア箱 トラヴァースタウン・1番街 敵 イエローオペラ[ビギナー/1%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-D [200SP/∞] ワールドクリア トラヴァースタウン[ビギナー、スタンダード、プラウド] 他 トラヴァースタウンでデューイを助ける							



マジックコマンドチップ

名前	効果	消費メモリ	最大CP	価格		コマンドコンバート	
				購入	売却	使い道	作りかた
サンダラ	P.264	15%	230	1600	400	P.245	P.251
入手方法 店 ワンダーランド開始後 箱 デスティニーアイランド 1-B [2%]、アバターシステムエリア(11～20F)[10%／ペア] 敵 イエローオペラ[クリティカル／0.05%] SP報酬 アバターシステムエリア[7300SP／∞] ワールドクリア トラヴァースタウン[クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
サンダガ	P.264	16%	400	—	600	P.245	P.251
入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-D [1%]、アバターシステムエリア(61～70F)[1%] レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(ハスの森) 敵 エンジェルスター[スタンダード／0.25%] SP報酬 アバターシステムエリア(30F以降)[10000SP／∞] 他 スクラッチカード(→P.329)							
チェイスサンダー	P.264	18%	400	—	600	P.247	P.252
入手方法 箱 アバターシステムエリア(51～60F)[10%／ペア] レア箱 アグラバー・魔法の洞窟 試練の道 SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-D [1000SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー15)[クリティカル]							
チェイスパルサー	P.264	18%	400	—	600	P.247	P.252
入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-C [6%／ペア] 他 ワンダーランドのクエスト③でアリスに赤いバラを渡す							
スパークショック	P.264	20%	850	—	800	—	P.251
入手方法 レア箱 ホロウバスティオン前編・地下水路 ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー30)[プラウド、クリティカル] 他 オリンポスコロシアムのクエスト②でフィルにダンベルを渡す							
エアロ	P.264	15%	130	800	200	P.243	—
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 アバターシステムエリア(41～50F)[1%] レア箱 アグラバー・城門広場 敵 エアソルジャー[ビギナー／2%] SP報酬 アグラバー 5-C [200SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー15)[ビギナー、スタンダード]、アグラバー[スタンダード、プラウド、クリティカル]							
エアロラ	P.264	16%	230	1600	400	P.243	P.250
入手方法 店 エンディング後 箱 ホロウバスティオン後編 7-B [1%]、アバターシステムエリア(61～70F)[4%] 敵 ディフェンダー[クリティカル／0.5%] SP報酬 アバターシステムエリア[7300SP／∞] ワールドクリア ホロウバスティオン後編(ステージA)[ビギナー] 他 スクラッチカード(→P.329)							
エアロガ	P.264	17%	400	—	600	P.243	P.250
入手方法 箱 トラヴァースタウン 2-F [10%／ペア]、アバターシステムエリア(71～80F)[4%] レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(2番街) SP報酬 トラヴァースタウン 2-F [9000SP／∞]、アバターシステムエリア(30F以降)[10000SP／∞] 他 スクラッチカード(→P.329)							
チェイストルネド	P.264	18%	400	—	600	P.247	P.252
入手方法 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(タイガーヘッド)							
チェイスウインド	P.264	18%	400	—	600	P.246	P.252
入手方法 箱 ホロウバスティオン前編 6-B [6%]、アバターシステムエリア(91～100F)[1%]							
サイクロン	P.264	17%	850	—	800	P.244	P.251
入手方法 箱 ホロウバスティオン前編 6-B [2%] SP報酬 アバターシステムエリア(90F以降)[700000SP／∞]							
ケアル	P.264	9%	130	800	200	P.244	P.251
入手方法 店 オリンポスコロシアム開始後 箱 トラヴァースタウン 2-A [2%]、ワンダーランド 3-A [2%]、3-B [6%]、アバターシステムエリア(11～20F)[4%] レア箱 トラヴァースタウン・2番街 敵 グリーンレクイエム[スタンダード／2%] SP報酬 ワンダーランド 3-C [530SP／∞] ワールドクリア ワンダーランド[ビギナー、スタンダード] 他 めざめの園で力を差し出すときに剣を選ぶ、スクラッチカード(→P.329)							
ケアルラ	P.264	10%	230	2400	400	P.244	P.251
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 ホロウバスティオン後編 7-A [1%]、アバターシステムエリア(41～50F)[10%／ペア] レア箱 ホロウバスティオン前編・エントランス(下部) 敵 ブラックファンガス[クリティカル／0.5%] SP報酬 アバターシステムエリア[7300SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー15)[ビギナー、スタンダード、プラウド]など 他 スクラッチカード(→P.329)							
ケアルガ	P.264	11%	400	—	600	P.244	P.251
入手方法 箱 ホロウバスティオン前編 6-B [10%／ペア]、アバターシステムエリア(91～100F)[4%] レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(ハスの森) SP報酬 アグラバー 5-E [20000SP／∞]、アバターシステムエリア(30F以降)[10000SP／∞] 他 スクラッチカード(→P.329)							
エスナ	P.264	10%	230	800	200	P.243	—
入手方法 店 エンディング後 レア箱 ホロウバスティオン前編・地下水路 敵 エンジェルスター[ビギナー／0.25%]							
マグネ	P.265	17%	130	800	200	P.249	—
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 アバターシステムエリア(31～40F)[1%] レア箱 アグラバー・王宮前 敵 ワイバーン[スタンダード／2%] SP報酬 オリンポスコロシアム 4-A [1000SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー05)[プラウド、クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							
マグネラ	P.265	17%	230	2400	400	P.249	P.253
入手方法 店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 アバターシステムエリア(31～40F)[1%] レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー24 敵 ワイバーン[プラウド／0.5%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-A [300SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー05)[クリティカル] 他 スクラッチカード(→P.329)							

名前	効果	消費メモリ	最大CP	価格		コマンドコンバート	
				購入	売却	使い道	作りかた
マグネガ	P.265	21%	400	──	600	P.249	P.253
入手方法	箱 アグラバー 5-E [10%／ペア]、アバターシステムエリア(81〜90F)[4%] レア箱 忘却の城・ホロウバスティオンの部屋② SP報酬 トラヴァースタウン 2-F [9000SP／∞]、アバターシステムエリア(30F以降)[10000SP／∞] 他 スクラッチカード(→P.329)						
スナイプマグネ	P.265	18%	400	──	600	P.246	P.251
入手方法	(コマンドコンバートでのみ入手可能)						
スロウ	P.265	14%	130	800	200	P.246	P.252
入手方法	店 トラヴァースタウン開始後 箱 アバターシステムエリア(1〜10F)[1%] レア箱 ワンダーランド・不思議な部屋 敵 ラージボディ[クリティカル／2%] SP報酬 デスティニーアイランド 1-C [1000SP／∞] ワールドクリア デスティニーアイランド[クリティカル]						
ストップ	P.265	14%	170	800	200	P.245	──
入手方法	店 オリンポスコロシアム開始後 敵 プライズバグ[プラウド／1%] SP報酬 ワンダーランド 3-D [2000SP／∞] ワールドクリア アグラバー[ビギナー、スタンダード、プラウド]						
コンフュ	P.265	14%	230	800	200	P.244	──
入手方法	店 ホロウバスティオン後編開始後 レア箱 アグラバー・大通り 敵 ブラックファンガス[ビギナー、スタンダード／2%] ワールドクリア ワンダーランド[ビギナー、スタンダード、プラウド]、オリンポスコロシアム(レイヤー15)[ビギナー]						
クエイク	P.265	15%	850	──	800	──	P.251
入手方法	箱 アバターシステムエリア(91〜100F)[1%]						

アイテムコマンドチップ

名前	効果	消費メモリ	最大セット数	価格	
				購入	売却
ポーション	HPを30回復する	9%	3	120	30
入手方法	店 トラヴァースタウン開始後 箱 すべてのワールド[10%]、デスティニーアイランド 1-A [6%]など 敵 シャドウ[すべての難易度／1%]、ソルジャー[ビギナー／1%]など SP報酬 アバターシステムエリア[500SP／∞] ワールドクリア デスティニーアイランド[ビギナー]、ほとんどのワールド(スコアがランクBの基準に満たない場合) 他 デスティニーアイランドでティーダを倒す、スクラッチカード(→P.329)など				
ハイポーション	HPを50回復する	11%	2	320	80
入手方法	店 オリンポスコロシアム開始後 箱 トラヴァースタウン以降のワールド[5%]、デスティニーアイランド 1-C [6%]、トラヴァースタウン 2-D [20%／ペア]など レア箱 ワンダーランド・不思議な部屋 敵 グリーンレクイエム[ビギナー／2%] SP報酬 アバターシステムエリア[1200SP／∞] 他 デスティニーアイランドでセルフィからブロックを壊す依頼を受けて20個以上壊す(2回目以降)				
エーテル	クロックレベルを1上げる(→P.55、265)	11%	3	200	50
入手方法	店 トラヴァースタウン開始後 箱 すべてのワールド[7〜10%]、デスティニーアイランド 1-A [2%] 敵 ソルジャー[スタンダード／1%] SP報酬 アバターシステムエリア[1200SP／∞] ワールドクリア デスティニーアイランド[ビギナー、スタンダード] 他 トラヴァースタウンでデューイを助けてシドのところへ連れて帰る(2回目以降)				
ハイエーテル	クロックレベルを2上げる(→P.55、265)	12%	2	640	160
入手方法	店 ホロウバスティオン前編開始後 箱 オリンポスコロシアム以降のワールド[3〜4%]、オリンポスコロシアム 4-A [4%] 敵 バンディット[ビギナー／3%] SP報酬 アバターシステムエリア[2000SP／∞] ワールドクリア オリンポスコロシアム(レイヤー05)[ビギナー] 他 ワンダーランド・中央広場でアリスの問いかけに対して正しい回答(→P.102)を選ぶ(2回目以降)				
オールキュア	すべてのステータス異常を解除する	10%	3	160	40
入手方法	店 ワンダーランド開始後 箱 トラヴァースタウン以降のワールド[5%]、トラヴァースタウン 2-C [6%] 敵 ラージボディ[ビギナー／2%]、ブロックバグ[ビギナー／3%]、ダメージバグ[ビギナー／3%]、メタルバグ[ビギナー／3%] SP報酬 アバターシステムエリア[800SP／∞]				
エリクサー	HPを全回復し、すべてのステータス異常を解除する	10%	2	800	200
入手方法	店 ホロウバスティオン後編開始後 箱 ホロウバスティオン前編以降のワールド[3〜4%]、ホロウバスティオン後編 7-A [2%]、7-C [2%] レア箱 アグラバー・城門広場 敵 ブラックファンガス[プラウド／0.5%] SP報酬 アバターシステムエリア[10000SP／∞] ワールドクリア ホロウバスティオン後編(ステージA)[ビギナー、スタンダード、プラウド]				
ラストエリクサー	エリクサーの効果に加え、クロックレベルを最大にする	12%	1	2000	500
入手方法	店 エンディング後 箱 ホロウバスティオン後編[1%]、忘却の城[1%] SP報酬 アバターシステムエリア[20000SP／∞]				



ステータスチップ

名前	効果
レベルアップ	レベルが1上がる(最大HPが2、攻撃力、魔法力、防御力が1ずつ上がる)
	入手方法 他 経験値を特定の値までためる(→P.24)
トロフィーチップ	最大HPが2、攻撃力、魔法力、防御力が1ずつ上がる
	入手方法 他 トロフィーを入手する(→P.376)
ブランクチップ	なし(ボーナスブースターなどへチップをつなげる目的で使う)
	入手方法 箱 デスティニーアイランド 1-A [0.2%]、トラヴァースタウン 2-A [0.2%]など レア箱 デスティニーアイランド、トラヴァースタウン・1番街、2番街、3番街、ワンダーランド・ハスの森、迷いの庭、迷いの小道、ティーパーティー会場、オリンポスコロシアム・レイヤー07 SP報酬 デスティニーアイランド 1-A [30SP]、ワンダーランド 3-B [400SP]、アバターシステムエリア(40F以降)[15000SP/∞]
HP+2	最大HPが2上がる
	入手方法 レア箱 デスティニーアイランド、トラヴァースタウン・路地裏、ワンダーランド・不思議な部屋、オリンポスコロシアム・レイヤー01 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]など SP報酬 デスティニーアイランド 1-B [1000SP]、1-C [3000SP]、トラヴァースタウン 2-A [140SP]、2-B [150SP]、2-E [1000SP]、ワンダーランド 3-A [400SP]、オリンポスコロシアム 4-A [7000SP]など
HP+4	最大HPが4上がる
	入手方法 箱 ワンダーランド 3-A [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[ビギナー/0.1%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]、ホロウバスティオン後編 7-D [2700SP]
HP+6	最大HPが6上がる
	入手方法 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(1番街) 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[ビギナー/0.1%]
HP+8	最大HPが8上がる
	入手方法 レア箱 忘却の城・デスティニーアイランドの部屋 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[ビギナー/0.1%] SP報酬 アバターシステムエリア(50F以降)[30000SP/∞]
アタック+1	攻撃力が1上がる
	入手方法 レア箱 トラヴァースタウン・2番街、ワンダーランド・不思議な部屋、オリンポスコロシアム・レイヤー01 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]など SP報酬 デスティニーアイランド 1-A [70SP]、1-B [1000SP]、1-C [3000SP]、トラヴァースタウン 2-B [150SP]、2-C [100SP]、2-E [1000SP]、ワンダーランド 3-C [640SP]、オリンポスコロシアム 4-A [7000SP]、アグラバー 5-A [200SP]など
アタック+2	攻撃力が2上がる
	入手方法 箱 ワンダーランド 3-C [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[クリティカル/0.3%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]、ホロウバスティオン後編 7-D [2700SP]
アタック+3	攻撃力が3上がる
	入手方法 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(1番街) 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[クリティカル/0.3%]
アタック+4	攻撃力が4上がる
	入手方法 レア箱 忘却の城・デスティニーアイランドの部屋 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[クリティカル/0.3%] SP報酬 アバターシステムエリア(50F以降)[30000SP/∞]
マジック+1	魔法力が1上がる
	入手方法 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー01、レイヤー09、ホロウバスティオン前編・地下水路 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]など SP報酬 デスティニーアイランド 1-A [70SP]、1-C [3000SP]、トラヴァースタウン 2-A [140SP]、2-C [100SP]、2-D [200SP]、2-E [1000SP]、ワンダーランド 3-A [400SP]、3-C [640SP]、アグラバー 5-A [200SP]など
マジック+2	魔法力が2上がる
	入手方法 箱 トラヴァースタウン 2-F [0.2%]、ワンダーランド 3-B [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[プラウド/0.2%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]、ホロウバスティオン後編 7-D [2700SP]
マジック+3	魔法力が3上がる
	入手方法 レア箱 忘却の城・トラヴァースタウンの部屋 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、ゴールドトリコローマ[プラウド/0.2%]

※エネミーが落とすステータスチップは、「+○」の値がエネミーのレベルに応じた確率で決まる(→P.281)



名前	効果	
マジック+4	魔法力が4上がる	入手方法 レア箱 忘却の城・アグラバーの部屋 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、ゴールドトリコローマ[プラウド／0.2%] SP報酬 アバターシステムエリア(50F以降)[30000SP／∞]
ガード+1	防御力が1上がる	入手方法 レア箱 トラヴァースタウン・2番街、3番街、ワンダーランド・ハスの森、オリンポスコロシアム・レイヤー02、レイヤー10、アグラバー・バザール、ホロウバスティオン前編・正門 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]など SP報酬 デスティニーアイランド 1-A [70SP]、1-B [1000SP]、ワンダーランド 3-B [400SP]など 他 デスティニーアイランドでセルフィからブロックを壊す依頼を受けて20個以上壊す(1回目)
ガード+2	防御力が2上がる	入手方法 箱 ワンダーランド 3-D [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、ゴールドトリコローマ[スタンダード／0.1%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP／∞]、ホロウバスティオン後編 7-B [3000SP]
ガード+3	防御力が3上がる	入手方法 レア箱 忘却の城・アグラバーの部屋 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、ゴールドトリコローマ[スタンダード／0.1%]
ガード+4	防御力が4上がる	入手方法 レア箱 忘却の城・トラヴァースタウンの部屋 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、ゴールドトリコローマ[スタンダード／0.1%] SP報酬 アバターシステムエリア(50F以降)[30000SP／∞]
ラックアップ	ラックが1上がる	入手方法 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー02、アグラバー・大通り、ホロウバスティオン前編・正門 SP報酬 トラヴァースタウン 2-D [200SP]、ワンダーランド 3-C [640SP]、ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP]、ホロウバスティオン後編 7-B [2400SP]
ファイア+1	サポートアビリティ『ファイア』(→P.271)の効果が1%上がる	入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-B [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[ビギナー／0.2%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-F [29000SP]、ワンダーランド 3-A [400SP]、アグラバー 5-B [800SP]
ファイア+2	サポートアビリティ『ファイア』(→P.271)の効果が2%上がる	入手方法 箱 オリンポスコロシアム 4-A [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[ビギナー／0.2%] SP報酬 アグラバー 5-C [400SP]、ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP／∞]
ファイア+3	サポートアビリティ『ファイア』(→P.271)の効果が3%上がる	入手方法 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[ビギナー／0.2%] SP報酬 アグラバー 5-D [31000SP]
ファイア+4	サポートアビリティ『ファイア』(→P.271)の効果が4%上がる	入手方法 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[ビギナー／0.2%] SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-B [3000SP]、アバターシステムエリア(60F以降)[30000SP／∞]
ブリザド+1	サポートアビリティ『ブリザド』(→P.271)の効果が1%上がる	入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-C [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[スタンダード／0.2%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-F [29000SP]、ワンダーランド 3-B [400SP]、アグラバー 5-B [800SP]
ブリザド+2	サポートアビリティ『ブリザド』(→P.271)の効果が2%上がる	入手方法 箱 アグラバー 5-A [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[スタンダード／0.2%] SP報酬 アグラバー 5-C [400SP]、ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP／∞]
ブリザド+3	サポートアビリティ『ブリザド』(→P.271)の効果が3%上がる	入手方法 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[スタンダード／0.2%] SP報酬 アグラバー 5-D [31000SP]
ブリザド+4	サポートアビリティ『ブリザド』(→P.271)の効果が4%上がる	入手方法 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[スタンダード／0.2%] SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-C [800SP]、アバターシステムエリア(60F以降)[30000SP／∞]
サンダー+1	サポートアビリティ『サンダー』(→P.271)の効果が1%上がる	入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-D [0.2%] レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー03 敵 インビジブル[クリティカル／0.05%]、エンジェルスター[クリティカル／0.03%]、エリミネーター[プラウド／0.2%] SP報酬 トラヴァースタウン 2-F [29000SP]、ワンダーランド 3-D [2700SP]

ステータスチップ

名前	効果
サンダー+2	サポートアビリティ『サンダー』(→P.271)の効果が2%上がる
入手方法 箱 アグラバー 5-B [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、エリミネーター[プラウド/0.2%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]	
サンダー+3	サポートアビリティ『サンダー』(→P.271)の効果が3%上がる
入手方法 レア箱 ホロウバスティオン前編・書庫3 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、エリミネーター[プラウド/0.2%]	
サンダー+4	サポートアビリティ『サンダー』(→P.271)の効果が4%上がる
入手方法 レア箱 忘却の城・オリンポスコロシアムの部屋 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、エリミネーター[プラウド/0.2%] SP報酬 アバターシステムエリア(60F以降)[30000SP/∞]	
エアロ+1	サポートアビリティ『エアロ』(→P.271)の効果が1%上がる
入手方法 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー03、ホロウバスティオン前編・正門 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、エリミネーター[クリティカル/0.2%] SP報酬 ワンダーランド 3-D [2700SP]、アグラバー 5-E [103000SP]	
エアロ+2	サポートアビリティ『エアロ』(→P.271)の効果が2%上がる
入手方法 箱 アグラバー 5-C [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、エリミネーター[クリティカル/0.2%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]	
エアロ+3	サポートアビリティ『エアロ』(→P.271)の効果が3%上がる
入手方法 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(ハスの森) 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、エリミネーター[クリティカル/0.2%]	
エアロ+4	サポートアビリティ『エアロ』(→P.271)の効果が4%上がる
入手方法 レア箱 忘却の城・オリンポスコロシアムの部屋 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]、エリミネーター[クリティカル/0.2%] SP報酬 アバターシステムエリア(60F以降)[30000SP/∞]	
ケアル+1	サポートアビリティ『ケアル』(→P.271)の効果が1%上がる
入手方法 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー04 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ワンダーランド 3-D [2700SP]、アグラバー 5-D [25000SP] 他 ワンダーランド・中央広場でアリスの問いかけに対して正しい回答(→P.102)を選ぶ(1回目)	
ケアル+2	サポートアビリティ『ケアル』(→P.271)の効果が2%上がる
入手方法 箱 アグラバー 5-D [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]	
ケアル+3	サポートアビリティ『ケアル』(→P.271)の効果が3%上がる
入手方法 レア箱 ホロウバスティオン前編・書庫4 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]	
ケアル+4	サポートアビリティ『ケアル』(→P.271)の効果が4%上がる
入手方法 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-C [800SP]、アバターシステムエリア(60F以降)[30000SP/∞]	
レジストファイア+1	サポートアビリティ『レジストファイア』(→P.271)の効果が1%上がる
入手方法 レア箱 アグラバー・魔法の洞窟 試練の道 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アグラバー 5-A [200SP]	
レジストファイア+2	サポートアビリティ『レジストファイア』(→P.271)の効果が2%上がる
入手方法 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アグラバー 5-C [400SP]、ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]	
レジストファイア+3	サポートアビリティ『レジストファイア』(→P.271)の効果が3%上がる
入手方法 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-A [1100SP]	
レジストファイア+4	サポートアビリティ『レジストファイア』(→P.271)の効果が4%上がる
入手方法 箱 ホロウバスティオン前編 6-B [0.2%] レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(2番街) 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アバターシステムエリア(70F以降)[30000SP/∞]	
レジストブリザド+1	サポートアビリティ『レジストブリザド』(→P.271)の効果が1%上がる
入手方法 箱 ホロウバスティオン後編 7-A [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アグラバー 5-C [300SP]	
レジストブリザド+2	サポートアビリティ『レジストブリザド』(→P.271)の効果が2%上がる
入手方法 レア箱 アグラバー・王宮前 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]	

※エネミーが落とすステータスチップは、「+○」の値がエネミーのレベルに応じた確率で決まる(→P.281)



名前	効果
レジストブリザド+3	サポートアビリティ『レジストブリザド』(→P.271)の効果が3%上がる
	入手方法 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-C [500SP]
レジストブリザド+4	サポートアビリティ『レジストブリザド』(→P.271)の効果が4%上がる
	入手方法 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(ハスの森) 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アバターシステムエリア(70F以降)[30000SP/∞]
レジストサンダー+1	サポートアビリティ『レジストサンダー』(→P.271)の効果が1%上がる
	入手方法 箱 アグラバー 5-E [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アグラバー 5-B [800SP]
レジストサンダー+2	サポートアビリティ『レジストサンダー』(→P.271)の効果が2%上がる
	入手方法 レア箱 ホロウバスティオン前編・高楼 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]
レジストサンダー+3	サポートアビリティ『レジストサンダー』(→P.271)の効果が3%上がる
	入手方法 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(魔法の洞窟 始まりの間) 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]
レジストサンダー+4	サポートアビリティ『レジストサンダー』(→P.271)の効果が4%上がる
	入手方法 レア箱 忘却の城・ワンダーランドの部屋 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アバターシステムエリア(70F以降)[30000SP/∞]
レジストエアロ+1	サポートアビリティ『レジストエアロ』(→P.271)の効果が1%上がる
	入手方法 箱 ホロウバスティオン前編 6-A [0.2%] 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アグラバー 5-B [800SP]
レジストエアロ+2	サポートアビリティ『レジストエアロ』(→P.271)の効果が2%上がる
	入手方法 レア箱 アグラバー・魔法の洞窟 試練の道 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [51000SP/∞]
レジストエアロ+3	サポートアビリティ『レジストエアロ』(→P.271)の効果が3%上がる
	入手方法 レア箱 ホロウバスティオン前編・正門 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%]
レジストエアロ+4	サポートアビリティ『レジストエアロ』(→P.271)の効果が4%上がる
	入手方法 レア箱 ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(1番街) 敵 インビジブル[クリティカル/0.05%]、エンジェルスター[クリティカル/0.03%] SP報酬 アバターシステムエリア(70F以降)[30000SP/∞]

デコレーションチップ(キーブレードチップ)

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
キングダムチェーン 入手方法 他 最初から所持	2	1.5	30体	『オートポーション』を備えた唯一のキーブレードで、セットしているポーションやハイポーションを使って自動的に回復が可能。『メディック』の発動中は、その回復量も増える。
	3	2.0	+60体	
	4	2.5	+90体	
	5	3.0	+120体	

リーチ ふつう

クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 オートポーション	1 メディック	1 マジックブースト	1 アタックブースト
	3 シェル	2 スピリットマジック	5 スピリットアタック
	4 プロテス		

デコレーションチップ（キーブレードチップ）

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
ウィッシュスター 入手方法 他 トラヴァースタウンでガードアーマーを倒す	2	*	40体	つねに『メディック』が得られ、アイテムコマンドを最大限に活用できる。『オートガード』『カウンターファイア』など、『リフレクトガード』に関するクロックアビリティが多い。
	3	**	+80体	
	4	***	+120体	
	5	****	+160体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 メディック	1 オートドッジ	1 アタックヘイスト	1 スピリットアタック
	5 オートガード	2 カウンターファイア	3 カウンターブリザド
			4 カウンターエアロ

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
ラストリゾート 入手方法 他 ワンダーランドでトリックマスターを倒す	2	Ⅱ	40体	『リフレクトガード』でHPを回復できる『カウンタードレイン』が発動する。多彩な『アタッチ○○』のクロックアビリティを利用して、敵にステータス異常を引き起こすことが可能。
	3	Ⅲ	+80体	
	4	Ⅳ	+120体	
	5	Ⅴ	+160体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 カウンタードレイン	1 シェル	1 マジックブースト	1 アタッチファイア
	3 スピリットマジック	2 アタッチサンダー	2 アタッチブリザド
		5 リジェネ	4 アタッチエアロ

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
パワーオブヒーロー 入手方法 他 オリンポスコロシアムでハデスを倒す	2	α	50体	『インパクトアーツ』によって、コンボが前進しつつ強力な攻撃をくり出すものに変わる。『カウンターサンダー』『アタッチサンダー』の効果で敵を帯電状態にできるのも特徴。
	3	β	+100体	
	4	γ	+150体	
	5	Σ	+200体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 インパクトアーツ	1 スピリットアタック	1 ブレードバッシュ	3 アタッチサンダー
	1 プロテス	3 カウンターサンダー	4 オートカウンター
	2 アタックブースト	5 フルスウィング	5 ヘヴィアタック

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
デザイアーランプ 入手方法 他 アグラバーで魔人ジャファーを倒す	2	2	50体	『ソニックアーツ』でコンボが変化し、すばやい攻撃をくり出せる。『カウンターエアロ』『アタッチエアロ』のほか、チップ収集に便利な『アイテムスティール』を唯一備えている。
	3	3	+100体	
	4	4	+150体	
	5	5	+200体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 ソニックアーツ	1 スピリットマジック	1 カウンターエアロ	1 マニースティール
	2 オートドッジ	3 メディック	4 アタッチエアロ
	3 ベール	4 マジックブースト	5 アイテムスティール



名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
過ぎ去りし思い出 入手方法 他 ホロウバスティオン前編でデータ・リクを倒す	2	・風	60体	『アタックヘイスト』による、攻撃の速さが魅力。『カウンターブリザド』『アタッチブリザド』を利用でき、『ペインアタック』でみずからのHPと引きかえに強力な攻撃を行なえる。
	3	・地	+120体	
	4	・海	+180体	
	5	・空	+240体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 アタックヘイスト	1 オートリベンジ	1 ペインアタック	1 オートカウンター [×]
	3 オートガード	2 アタッチブリザド [×]	5 オールクリティカル [×]
		4 カウンターブリザド	

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
ゼロ・ワン 入手方法 他 ホロウバスティオン後編でソラ・ハートレスを倒す	2	+	70体	『アタックブースト』とクロックレベル2からの『オールクリティカル』により、『たたかう』でも手軽に大ダメージが狙える。唯一『ターゲットスコープ』『カウンタースロウ』を持つ。
	3	++	+140体	
	4	+++	+210体	
	5	++++	+280体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 アタックブースト	1 オートドッジ	1 マジックブースト	1 ターゲットスコープ [×]
	3 オールクリティカル	1 アタッチスロウ [×]	2 マニースティール [×]
	4 オートリベンジ [×]	5 ヘヴィアタック	5 カウンタースロウ [×]

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
約束のお守り 入手方法 ワールドクリア 忘却の城	2	:思	60体	『ベール』でつねにステータス異常を防げるうえ、クロックレベル2で『リジェネ』を発動することが可能。『リレイズ』『EXPアップ』を利用できるのは、このキーブレードだけ。
	3	:絆	+120体	
	4	:光	+180体	
	5	:心	+240体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 ベール	1 リジェネ	1 リレイズ	1 プロテス [×]
	2 マジックブースト	2 スピリットマジック	1 シェル [×]
	3 オートガード	4 カウンタードレイン [×]	5 EXPアップ [×]

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
メタルチョコボ 入手方法 レア箱 オリンポスコロシアム・レイヤー27	2	改	80体	クロックアビリティは、『インパクトアーツ』『アタックブースト』といった、物理攻撃に役立つものが中心。リーチが長いうえ、『たたかう』で前進するので、敵に攻撃を当てやすい。
	3	烈	+160体	
	4	震	+240体	
	5	零式	+320体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 インパクトアーツ	1 アタックブースト	1 フルスウィング	1 オートカウンター [×]
	2 ヘヴィアタック [×]	1 スピリットアタック	3 ドレイン [×]
	4 プロテス	4 シェル	5 オールクリティカル [×]

デコレーションチップ(キーブレードチップ)

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
ライオンハート 入手方法 SP報酬 トラヴァースタウン 2-F [348000SP]	2	2nd	80体	『ソニックアーツ』『アタックヘイスト』の効果により、とてもすばやい攻撃をくり出せるのが最大の特徴。『アタッチファイア』を利用すれば、敵を炎上状態にすることもできる。
	3	3rd	+160体	
	4	4th	+240体	
	5	5th	+320体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 ソニックアーツ	1 スピリットアタック	1 オートドッジ	1 アタッチファイア
	1 スピリットマジック	1 マジックブースト	2 カウンタードレイン
	5 アタックヘイスト	3 リジェネ	4 オールクリティカル

名前	レベル	名前につく文字	必要討伐数	解説
アルテマウェポン 入手方法 SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [1500000SP]	2	A	100体	リーチがとても長く、『ヘヴィアタック』のおかげで攻撃を弾かれない。『真・ザンテツケン』を発動すると、アタックコマンドの『ザンテツケン』で敵を一撃で倒せるようになる。
	3	S	+200体	
	4	X	+300体	
	5	Z	+400体	



クロックアビリティツリー

クロックレベル LV1	クロックレベル LV2	クロックレベル LV3	クロックレベル MAX
1 ヘヴィアタック	1 スピリットアタック	1 プロテス	2 オールクリティカル
	2 ベール	2 リジェネ	4 ドレイン
	3 ブレードバッシュ	4 アタックヘイスト	5 真・ザンテツケン

ボーナスコラム オススメのキーブレード

キーブレードには多くの種類があるが、下にあげた5種類はとても使いやすい。なかでもオススメなのが約束のお守りで、つねに『ベール』が発動するおかげでステータス異常を防ぐアクセサリが不要になる。なお、フロアトライアルで敵にステータス異常を発生させるときは、『カウンター○○』を発動できるものが便利だ。

炎上状態などを引き起こすのに適したキーブレード

ステータス異常	適したキーブレード	利用するクロックアビリティ
炎上	ウィッシュスター	カウンターファイア
凍結	過ぎ去りし思い出	カウンターブリザド
帯電	パワーオブヒーロー	カウンターサンダー
吹き上げ	デザイアーランプ	カウンターエアロ

オススメのキーブレードとその理由

キーブレード	オススメの理由
ラストリゾート	● 物語序盤で訪れるワンダーランドをクリアした時点で手に入る ● 『マジックブースト』『スピリットマジック』を同時に発動でき、魔法攻撃に役立つ ● 『リジェネ』を発動すれば、自然にHPを回復できる
過ぎ去りし思い出	● つねに『アタックヘイスト』が発動し、『たたかう』の動作が速くなる ● 攻撃力が大きく上がる『ペインアタック』を発動可能な唯一のキーブレード
ゼロ・ワン	● つねに『アタックブースト』が発動し、攻撃力が上がる ● 攻撃がクリティカルヒットになる『オールクリティカル』をクロックレベル2で発動できる ● 『たたかう』が遠くまで届く『ターゲットスコープ』を発動可能な唯一のキーブレード
約束のお守り	● つねに『ベール』が発動し、すべてのステータス異常を防げる ● 『リジェネ』をクロックレベル2で発動できるうえ、HPが尽きても『リレイズ』で復活可能 ● 得られる経験値が増える『EXPアップ』を発動可能な唯一のキーブレード ● 『マジックブースト』『スピリットマジック』を同時に発動でき、魔法攻撃に役立つ
メタルチョコボ	● 『アタックブースト』『スピリットアタック』を同時に発動でき、物理攻撃に役立つ ● ダメージを軽減する『プロテス』『シェル』を同時に発動可能な唯一のキーブレード



デコレーションチップ(フィニッシュコマンドチップ)

名前	効果
ラッシュブレード	フィニッシュコマンド『ラッシュブレード』(→P.266)を使えるようになる
入手方法 他 最初から所持	
エナジーボム	フィニッシュコマンド『エナジーボム』(→P.266)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 トラヴァースタウン 2-C [300SP]	
ホーリー	フィニッシュコマンド『ホーリー』(→P.266)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 アグラバー 5-A [600SP]	
メガフレア	フィニッシュコマンド『メガフレア』(→P.266)を使えるようになる
入手方法 レア箱 ホロウバスティオン前編・書庫2	
メテオレイン	フィニッシュコマンド『メテオレイン』(→P.266)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 デスティニーアイランド 1-C [56000SP]	
ブラスティングゾーン	フィニッシュコマンド『ブラスティングゾーン』(→P.266)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 アグラバー 5-E [620000SP]	
クイックコンボ	フィニッシュコマンド『クイックコンボ』(→P.267)を使えるようになる
入手方法 他 トラヴァースタウンでデューイを助けてシドのところへ連れて帰る(1回目)	
スターレイヴ	フィニッシュコマンド『スターレイヴ』(→P.267)を使えるようになる
入手方法 レア箱 ワンダーランド・ティーパーティー会場	
エイミングソウ	フィニッシュコマンド『エイミングソウ』(→P.267)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-B [3600SP]	
Dファイラ	フィニッシュコマンド『Dファイラ』(→P.268)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 ワンダーランド 3-C [1610SP]	
Dファイガ	フィニッシュコマンド『Dファイガ』(→P.268)を使えるようになる
入手方法 他 スクラッチカードで子犬を99匹見つける(→P.328)	
Dブリザラ	フィニッシュコマンド『Dブリザラ』(→P.268)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-A [1100SP]	
Dブリザガ	フィニッシュコマンド『Dブリザガ』(→P.268)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 アバターシステムエリア(100F)[1000000SP]	
Dサンダラ	フィニッシュコマンド『Dサンダラ』(→P.268)を使えるようになる
入手方法 SP報酬 オリンポスコロシアム 4-A [74000SP]	
Dサンダガ	フィニッシュコマンド『Dサンダガ』(→P.268)を使えるようになる
入手方法 店 エンディング後(1個だけ購入可能/価格：99000マニー)	

デコレーションチップ(アクセサリチップ)

名前	効果
アーマーバングル	サポートアビリティ『トータルガード』(→P.273)を得る
入手方法 SP報酬 デスティニーアイランド 1-B [10000SP]	
エナジーピアス	サポートアビリティ『チャージガード』(→P.273)を得る
入手方法 SP報酬 アグラバー 5-C [600SP]	
カウンターリング	サポートアビリティ『ガードカウンター』(→P.273)を得る
入手方法 SP報酬 アグラバー 5-D [62000SP]	
コマンドリング	サポートアビリティ『コマンドカウンター』(→P.273)を得る
入手方法 SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-A [900SP]	
リベンジリング	サポートアビリティ『コマンドリベンジ』(→P.273)を得る
入手方法 SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-C [1900SP]	
オフェンスブレス	サポートアビリティ『アタックアップ』(→P.273)を得る
入手方法 SP報酬 デスティニーアイランド 1-A [90SP]	

デコレーションチップ(アクセサリチップ)

名前	効果
ウィザードブレス	サポートアビリティ『マジックアップ』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 トラヴァースタウン 2-B [280SP]
ディフェンスブレス	サポートアビリティ『ガードアップ』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 ワンダーランド 3-A [700SP]
ハーフムーンブレス	サポートアビリティ『ダメージハーフ』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 ワンダーランド 3-D [13900SP]
ストライクブレス	サポートアビリティ『クリティカルアップ』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 オリンポスコロシアム 4-A [7000SP]
シーモスブレス	サポートアビリティ『クロックブースト』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 アグラバー 5-B [2100SP]
シーモスネックレス	サポートアビリティ『クロックキープ』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-A [2300SP]
イモータルチャーム	サポートアビリティ『コンボリーヴ』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-D [5100SP]
エターナルチャーム	サポートアビリティ『ラストリーヴ』(→P.273)を得る
入手方法	店 エンディング後(1個だけ購入可能/価格:50000マニー)
ファイアチャーム	サポートアビリティ『炎上無効』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 トラヴァースタウン 2-A [300SP]
ブリザドチャーム	サポートアビリティ『凍結無効』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 トラヴァースタウン 2-D [300SP]
サンダーチャーム	サポートアビリティ『帯電無効』(→P.273)を得る
入手方法	他 トラヴァースタウンのクエスト①でシドにスパナを渡す
ヘヴィチェーン	サポートアビリティ『吹き上げ無効』(→P.273)を得る
入手方法	他 ワンダーランドのクエスト②でアリスにガラスのびんを渡す
クイックウォッチ	サポートアビリティ『スロウ無効』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 トラヴァースタウン 2-E [7000SP]
ナビゲートコンパス	サポートアビリティ『移動異常無効』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 ワンダーランド 3-B [1200SP]
フェザーチェーン	サポートアビリティ『ジャンプ不能無効』(→P.273)を得る
入手方法	他 デスティニーアイランドのクエスト①でセルフィに浮き輪を渡す
ナイトレンズ	サポートアビリティ『暗闇無効』(→P.273)を得る
入手方法	他 アグラバーのクエスト②でアラジンに水晶のイヤリングを渡す
アダマンベルト	サポートアビリティ『防御ダウン無効』(→P.273)を得る
入手方法	SP報酬 アグラバー 5-A [200SP]
リバティクラウン	サポートアビリティ『コマンド禁止無効』(→P.273)を得る
入手方法	他 オリンポスコロシアムのクエスト③でフィルに革のグローブを渡す
ヒートシンクベルト	サポートアビリティ『クロックレベル1無効』(→P.273)を得る
入手方法	他 忘却の城ですべてのエンドカードを集めてユフィからもらう(→P.180)



ボーナスコラム オススメのアクセサリ

セットするアクセサリは、下の表のものを中心に選ぶといい。とくにエンディング後は、イモータルチャームとエターナルチャームを一緒に身につけておくと安心だ。そのほか、キーブレードの約束のお守りを装備しないなら、状況に応じてステータス異常を防ぐものを選ぼう。

オススメのアクセサリとその効果

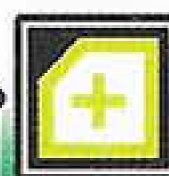
アクセサリ	得られるサポートアビリティ	効果
アーマーバングル	トータルガード	『リフレクトガード』で背後からの攻撃も防げるようになる
カウンターリング	ガードカウンター	『リフレクトガード』の直後にカウンターで反撃できる(→P.44)
イモータルチャーム	コンボリーヴ	連続で攻撃されているあいだは、大ダメージを受けてもHPが1残る
エターナルチャーム	ラストリーヴ	残りHPが2以上のときは、大ダメージを受けてもHPが1残る





キーアイテム(デバッグコード)

名前	解説	入手方法
デバッグコード:R	ステータスマトリックスのバグチップ:Rを破壊する	レア箱 ワンダーランド・バラの園、オリンポスコロシアム・レイヤー04、アグラバー・魔法の洞窟 試練の道、ホロウバスティオン前編・正門、ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(デスティニーアイランド)、リクの記憶世界(1番街) SP報酬 デスティニーアイランド 1-B [8000SP]、トラヴァースタウン 2-E [4000SP]、ワンダーランド 3-A [500SP]、アグラバー 5-B [1000SP]、5-C [500SP]、ホロウバスティオン後編 7-B [2400SP]、7-C [800SP]、7-D [2700SP] 他 ワンダーランドのクエスト①でアリスにティーカップを渡す、オリンポスコロシアムのクエスト①でフィルにリストバンドを渡す、アグラバーのクエスト①でアラジンに銀の指輪を渡す
デバッグコード:Y	ステータスマトリックスのバグチップ:Yを破壊する	店 エンディング後(1個だけ購入可能/価格:75000マニー) SP報酬 ホロウバスティオン前編 6-B [102000SP] ワールドクリア ホロウバスティオン後編(ステージB) 他 忘却の城ですべてのエンドカードを集めてレオンからもらう(→P.180)



キーアイテム(イベントアイテム)

名前	解説	入手方法
浮き輪	デスティニーアイランドのクエスト①でセルフィに渡す	SP報酬 デスティニーアイランド 1-B [8000SP]
なわとび	デスティニーアイランドのクエスト②でセルフィに渡す	SP報酬 デスティニーアイランド 1-C [18000SP]
ハリセン	デスティニーアイランドのクエスト③でセルフィに渡す	SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-A [1500SP]
スパナ	トラヴァースタウンのクエスト①でシドに渡す	SP報酬 トラヴァースタウン 2-E [7000SP]
はらまき	トラヴァースタウンのクエスト②でシドに渡す	SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-B [3000SP]
ゴーグル	トラヴァースタウンのクエスト③でシドに渡す	SP報酬 トラヴァースタウン 2-F [129000SP]
ティーカップ	ワンダーランドのクエスト①でアリスに渡す	SP報酬 ワンダーランド 3-B [700SP]
ガラスのびん	ワンダーランドのクエスト②でアリスに渡す	SP報酬 ワンダーランド 3-D [8300SP]
赤いバラ	ワンダーランドのクエスト③でアリスに渡す	SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-C [1600SP]
リストバンド	オリンポスコロシアムのクエスト①でフィルに渡す	他 オリンポスコロシアムのレイヤー15に挑戦してロックタイタンを倒す
ダンベル	オリンポスコロシアムのクエスト②でフィルに渡す	SP報酬 オリンポスコロシアム 4-A [37000SP]
革のグローブ	オリンポスコロシアムのクエスト③でフィルに渡す	他 オリンポスコロシアムのレイヤー30に挑戦してアイスタイタンを倒す
銀の指輪	アグラバーのクエスト①でアラジンに渡す	SP報酬 アグラバー 5-D [47000SP]
水晶のイヤリング	アグラバーのクエスト②でアラジンに渡す	SP報酬 ホロウバスティオン後編 7-D [4000SP]
紅玉の髪かざり	アグラバーのクエスト③でアラジンに渡す	SP報酬 アグラバー 5-E [310000SP]

キーアイテム(イベントアイテム)

名前	解説
なぞのかけら	4つ集めると、トラヴァースタウンの鍵穴を発見できる
入手方法 他トラヴァースタウン・2番街でヒューイとデューイとルーイから1個ずつもらう(→P.81〜85)、トラヴァースタウン・1番街で黒コートの人物からもらう(→P.85)	
記憶:アリス	ワンダーランドでの会話の選択肢に「アリス」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・中央広場で光を調べる	
記憶:白ウサギ	ワンダーランドでの会話の選択肢に「白ウサギ」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・迷いの庭で光を調べる	
記憶:ハートレス	ワンダーランドでの会話の選択肢に「ハートレス」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・ハスの森で光を調べる	
記憶:お誕生日	ワンダーランドでの会話の選択肢に「お誕生日」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・ティーパーティー会場で張り紙を調べる	
記憶:裁判	ワンダーランドでの会話の選択肢に「裁判」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・ティーパーティー会場で白ウサギの問いかけに対して正しい回答(懐中時計)を選ぶ	
記憶:不思議な穴	ワンダーランドでの会話の選択肢に「不思議な穴」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・ハスの森で光を調べる	
記憶:ハートの女王	ワンダーランドでの会話の選択肢に「ハートの女王」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・迷いの庭でスペードのトランプ兵の問いかけに対して正しい回答(白いバラ)を選ぶ	
記憶:チシャ猫	ワンダーランドでの会話の選択肢に「チシャ猫」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・不思議な部屋で光を調べる	
記憶:クッキー	ワンダーランドでの会話の選択肢に「クッキー」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・不思議な部屋で光を調べる	
記憶:ドアノブ	ワンダーランドでの会話の選択肢に「ドアノブ」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・不思議な部屋のシステムエリア 3-A をクリアする	
記憶:赤いバラ	ワンダーランドでの会話の選択肢に「赤いバラ」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・バラの園で光を調べる	
記憶:白いバラ	ワンダーランドでの会話の選択肢に「白いバラ」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・バラの園で光を調べる	
記憶:鏡	ワンダーランドでの会話の選択肢に「鏡」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・バラの園で光を調べる	
記憶:マッドハッター	ワンダーランドでの会話の選択肢に「マッドハッター」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・ティーパーティー会場で光を調べる	
記憶:懐中時計	ワンダーランドでの会話の選択肢に「懐中時計」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・迷いの小道のシステムエリア 3-C をクリアする	
記憶:トランプ兵	ワンダーランドでの会話の選択肢に「トランプ兵」が追加される
入手方法 他ワンダーランド・迷いの小道で光を調べる	
紋章のかけら	4つ集めると、ホロウバスティオン前編・エントランス(下部)にある扉を開けられる
入手方法 他ホロウバスティオン前編の4ヵ所のエリア(地下水路、正門、書庫1、エントランス(上部))で光を調べる(→P.159〜163)	
ポーション	幻のワンダーランドでスペードのトランプ兵に届けると、お礼に食べ物をもらえる
入手方法 他忘却の城・ワンダーランドの部屋で左側にいるハートのトランプ兵に話しかける	



キーアイテム(エンドカード)

名前	解説
W1ノーマルカード	幻のデスティニーアイランドでノーマルエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・デスティニーアイランドの部屋でノーマルエンドを迎える(→P.182)	
W1アナザーカード	幻のデスティニーアイランドでアナザーエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・デスティニーアイランドの部屋でアナザーエンドを迎える(→P.182)	
W1エクストラカード	幻のデスティニーアイランドでエクストラエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・デスティニーアイランドの部屋でエクストラエンドを迎える(→P.182)	
W2ノーマルカード	幻のトラヴァースタウンでノーマルエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・トラヴァースタウンの部屋でノーマルエンドを迎える(→P.182)	
W2アナザーカード	幻のトラヴァースタウンでアナザーエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・トラヴァースタウンの部屋でアナザーエンドを迎える(→P.182)	
W2エクストラカード	幻のトラヴァースタウンでエクストラエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・トラヴァースタウンの部屋でエクストラエンドを迎える(→P.182)	
W3ノーマルカード	幻のワンダーランドでノーマルエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・ワンダーランドの部屋でノーマルエンドを迎える(→P.183)	
W3アナザーカード	幻のワンダーランドでアナザーエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・ワンダーランドの部屋でアナザーエンドを迎える(→P.183)	
W3エクストラカード	幻のワンダーランドでエクストラエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・ワンダーランドの部屋でエクストラエンドを迎える(→P.183)	
W4ノーマルカード	幻のオリンポスコロシアムでノーマルエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・オリンポスコロシアムの部屋でノーマルエンドを迎える(→P.183)	
W4アナザーカード	幻のオリンポスコロシアムでアナザーエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・オリンポスコロシアムの部屋でアナザーエンドを迎える(→P.183)	
W4エクストラカード	幻のオリンポスコロシアムでエクストラエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・オリンポスコロシアムの部屋でエクストラエンドを迎える(→P.183)	
W5ノーマルカード	幻のアグラバーでノーマルエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・アグラバーの部屋でノーマルエンドを迎える(→P.184)	
W5アナザーカード	幻のアグラバーでアナザーエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・アグラバーの部屋でアナザーエンドを迎える(→P.184)	
W5エクストラカード	幻のアグラバーでエクストラエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・アグラバーの部屋でエクストラエンドを迎える(→P.184)	
W6ノーマルカード	幻のホロウバスティオンでノーマルエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・ホロウバスティオンの部屋でノーマルエンドを迎える(→P.184〜185)	
W6アナザーカード	幻のホロウバスティオンでアナザーエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・ホロウバスティオンの部屋でアナザーエンドを迎える(→P.184〜185)	
W6エクストラカード	幻のホロウバスティオンでエクストラエンドを迎えた証
入手方法 他 忘却の城・ホロウバスティオンの部屋でエクストラエンドを迎える(→P.184〜185)	





コマンドコンバートリスト

リストの見かた

【五十音順で掲載。ただし、「○○」「○○ラ」「○○ガ」という強さの段階があるものは、その段階順に掲載】

コマンドの組み合わせ❶		変化後のコマンド❷
アイススイープ	エリアルスイープ	アイスストーム
	サンダー	スパークスイープ
	ブリザラ	ブリザドバスター
	ウインドダイヴ	ラッシュアッパー

❶**コマンドの組み合わせ**……コマンドコンバートで別のものに変化するコマンドの組み合わせ。並びを逆にした組み合わせも掲載している(たとえば、「アイススイープ+エリアルスイープ」と「エリアルスイープ+アイススイープ」はどちらも結果が同じだが、両方を掲載している)。

❷**変化後のコマンド**……❶「コマンドの組み合わせ」で新たに作られるコマンド。

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
アイススイープ	エリアルスイープ	アイスストーム
	サンダー	スパークスイープ
	ブリザラ	ブリザドバスター
アイスストーム	ウインドダイヴ	ラッシュアッパー
	エアロバスター	ブリザガ
	エスナ	ブリザガ
	コンフュ	ブリザガ
	サンダー	スパークストーム
	ブリザド	ブリザドスラム
アイスダイヴ	ファイア	ヒートダイヴ
	ブリザラ	ブリザガ
アイスダッシュ	エリアルスラム	ブリザドレイド
	エリアルブレイク	ブリザラ
	サンダーブラスト	ブリザガ
	ファイア	ヒートダッシュ
ウインドスイープ	エアロラ	エアロバスター
	エリアルスイープ	ウインドストーム
	ケアル	エアロガ
	サンダーブレード	サンダガ
	スロウ	エアロガ
	ファイア	ヒートスイープ
ウインドストーム	エアロ	エアロスラム
	エアロラ	エアロガ
	エスナ	エアロガ
	コンフュ	エアロガ
	ファイア	ヒートストーム

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ウインドダイヴ	アイスストーム	ラッシュアッパー
	エアスパイラル	ラッシュアッパー
	サンダー	スパークダイヴ
	スパークストーム	ラッシュアッパー
	ランドクラッシュ	スタンインパクト
ウインドダッシュ	エアロラ	チェイストルネド
	エリアルスラム	エアロレイド
	サンダー	スパークダッシュ
	サンダーレイド	エアロレイド
エアスパイラル	ウインドダイヴ	ラッシュアッパー
	エアロ	ウインドストーム
	エアロラ	ウインドストーム
	エリアルスイープ	アイススイープ
	エリアルスラム	アイスストーム
	サンダー	スパークストーム
	サンダラ	スパークストーム
	ストップ	ラッシュアッパー
	ストライクレイド	スパークストーム
	スライドダッシュ	ヒートストーム
	スライドラッシュ	ファイアバスター
	ファイア	ヒートストーム
	ファイラ	ヒートストーム
	ブリザド	アイスストーム
	ブリザラ	アイスストーム
	ライズアッパー	サンダーブレード
	ランドクラッシュ	ウインドストーム
	リボルブブレイク	エアロブラスト


ウインドストーム


エアスパイラル



コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
エアロ	ウインドストーム	エアロスラム
	エアスパイラル	ウインドストーム
	エアロバスター	ウインドストーム
	エアロブラスト	ウインドスイープ
	エアロブレード	エアロラ
	エリアルスイープ	ウインドスイープ
	エリアルスラム	エアロスラム
	エリアルブレイク	エアロブレード
	サンダースラム	エアロスラム
	サンダーバスター	エアロバスター
	ストップ	ラッシュアッパー
	ストライクレイド	エアロレイド
	スパークスイープ	ウインドスイープ
	スパークストーム	ウインドストーム
	スライドダッシュ	ウインドダッシュ
	スライドラッシュ	エアロバスター
	ヒートダッシュ	ウインドダッシュ
	ファイアバスター	ウインドダイヴ
	ファイアブラスト	エアロブラスト
	ファイアブレード	エアロブレード
	ライズアッパー	エアロブレード
	ランドクラッシュ	ウインドダイヴ
	リボルブブレイク	エアロブラスト
エアロラ	ウインドスイープ	エアロバスター
	ウインドストーム	エアロガ
	ウインドダッシュ	チェイストルネド
	エアスパイラル	ウインドストーム
	エアロスラム	ウインドダイヴ
	エアロブレード	ウインドダッシュ
	エスナ	チェイスウインド
	エリアルスイープ	ウインドスイープ
	エリアルスラム	エアロスラム
	エリアルブレイク	エアロブレード
	ストライクレイド	エアロレイド
	スライドダッシュ	ウインドダッシュ
	スライドラッシュ	エアロバスター
	チェイスウインド	チェイストルネド
	ファイアブラスト	エアロブラスト
	ランドクラッシュ	ウインドダイヴ
	リボルブブレイク	エアロブラスト
エアロガ	エスナ	チェイスウインド
	ケアルガ	チェーンレイヴ
	サンダガ	チェイスパルサー
	チェイスウインド	チェイストルネド
	チェイストルネド	チェイスウインド
	ファイガ	チェイスウインド
エアロスラム	エアロラ	ウインドダイヴ
	ファイア	ファイアスラム
	ランドクラッシュ	ハードストライク

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
エアロバスター	アイスストーム	ブリザガ
	エアロ	ウインドストーム
	ファイア	ファイアバスター
エアロブラスト	エアロ	ウインドスイープ
	サンダー	サンダーブラスト
	サンダラ	サンダーブラスト
エアロブレード	エアロ	エアロラ
	エアロラ	ウインドダッシュ
	ケアル	エアロラ
	サンダー	サンダーブレード
	ストップ	エアロラ
	スロウ	エアロラ
エアロレイド	サンダーブレード	サンダガ
	スパークダイヴ	チェーンレイヴ
	ライズアッパー	ファイアレイド
エスナ	アイスストーム	ブリザガ
	ウインドストーム	エアロガ
	エアロラ	チェイスウインド
	エアロガ	チェイスウインド
	ケアルラ	ケアルガ
	スパークストーム	サンダガ
	ヒートストーム	ファイガ
	マグネラ	マグネガ
エリアルスイープ	アイススイープ	アイスストーム
	ウインドスイープ	ウインドストーム
	エアスパイラル	アイススイープ
	エアロ	ウインドスイープ
	エアロラ	ウインドスイープ
	エリアルスラム	スパークスイープ
	エリアルブレイク	サンダーブレード
	サンダー	スパークスイープ
	サンダラ	スパークスイープ
	ストライクレイド	ウインドスイープ
	スパークスイープ	スパークストーム
	スライドダッシュ	ウインドダッシュ
	スライドラッシュ	ヒートスイープ
	ヒートスイープ	ヒートストーム
	ファイア	ヒートスイープ
	ファイラ	ヒートスイープ
	ブリザド	アイススイープ
	ブリザラ	アイススイープ
	ライズアッパー	ファイアブレード
	ランドクラッシュ	ウインドダイヴ
	リボルブブレイク	ブリザドブラスト

コマンドコンバートリスト

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
エリアルスラム	アイスダッシュ	ブリザドレイド
	ウインドダッシュ	エアロレイド
	エアスパイラル	アイスストーム
	エアロ	エアロスラム
	エアロラ	エアロスラム
	エリアルスイープ	スパークスイープ
	エリアルブレイク	ブリザドスラム
	サンダー	サンダースラム
	サンダラ	サンダースラム
	ストライクレイド	サンダースラム
	スパークダッシュ	サンダーレイド
	スライドダッシュ	ファイアスラム
	スライドラッシュ	ブリザドバスター
	ヒートダッシュ	ファイアレイド
	ファイア	ファイアスラム
	ファイラ	ファイアスラム
	ブリザド	ブリザドスラム
	ブリザラ	ブリザドスラム
	ライズアッパー	エアロブレード
	ランドクラッシュ	エアロスラム
エリアルブレイク	アイスダッシュ	ブリザラ
	エアロ	エアロブレード
	エアロラ	エアロブレード
	エリアルスイープ	サンダーブレード
	エリアルスラム	ブリザドスラム
	ケアル	ライズアッパー
	サンダー	サンダーブレード
	サンダラ	サンダーブレード
	ストライクレイド	ブリザドレイド
	スライドラッシュ	エアロブレード
	ファイア	ファイアブレード
	ファイラ	ファイアブレード
	ファイアブレード	ヒートダッシュ
	ブリザド	ブリザドブレード
	ブリザラ	ブリザドブレード
	ライズアッパー	ブリザドブレード
	ランドクラッシュ	アイスダイヴ
グラビデドロップ	ジャッジオブ3	ザンテツケン

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ケアル	ウインドスイープ	エアロガ
	エアロブレード	エアロラ
	エリアルブレイク	ライズアッパー
	サンダー	サンダラ
	サンダーブレード	サンダラ
	ストップ	ケアルラ
	スライドダッシュ	スロウ
	スロウ	ケアルラ
	ファイア	ファイラ
	ファイアブレード	ファイラ
	ブリザド	ブリザラ
	ブリザドブレード	ブリザラ
	ブリザドレイド	ケアルラ
	マグネ	マグネラ
	マグネラ	ケアルラ
	ライズアッパー	スロウ
ケアルラ	エスナ	ケアルガ
	コンフュ	ケアルガ
	ヒートダイヴ	ケアルガ
ケアルガ	エアロガ	チェーンレイヴ
	サンダガ	ハードストライク
	ファイガ	チェイストルネド
	ブリザガ	スタンインパクト
	マグネラ	マグネガ
	マグネガ	ラッシュアッパー
コンフュ	アイスストーム	ブリザガ
	ウインドストーム	エアロガ
	ケアルラ	ケアルガ
	スパークストーム	サンダガ
	ヒートストーム	ファイガ
	マグネラ	マグネガ
サイクロン	ザンテツケン	クエイク


サイクロン


グラビデドロップ



コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
サンダー	アイススイープ	スパークスイープ
	アイスストーム	スパークストーム
	ウインドダイヴ	スパークダイヴ
	ウインドダッシュ	スパークダッシュ
	エアスパイラル	スパークストーム
	エアロブラスト	サンダーブラスト
	エアロブレード	サンダーブレード
	エリアルスイープ	スパークスイープ
	エリアルスラム	サンダースラム
	エリアルブレイク	サンダーブレード
	ケアル	サンダラ
	サンダーバスター	スパークストーム
	サンダーブラスト	スパークスイープ
	サンダーブレード	サンダラ
	ストライクレイド	サンダーレイド
	スパークストーム	サンダースラム
	スライドダッシュ	スパークダッシュ
	スライドラッシュ	サンダーバスター
	スロウ	サンダラ
	ファイア	サンダラ
	ブリザド	ブリザラ
	ブリザドスラム	サンダースラム
	ブリザドバスター	サンダーバスター
	ライズアッパー	サンダーブレード
	ランドクラッシュ	スパークダイヴ
	リボルブブレイク	サンダーブラスト
サンダラ	エアスパイラル	スパークストーム
	エアロブラスト	サンダーブラスト
	エリアルスイープ	スパークスイープ
	エリアルスラム	サンダースラム
	エリアルブレイク	サンダーブレード
	サンダースラム	スパークダイヴ
	サンダーブレード	スパークダッシュ
	サンダガ	チェイスパルサー
	ストライクレイド	サンダーレイド
	スパークスイープ	サンダーバスター
	スパークストーム	サンダガ
	スライドダッシュ	スパークダッシュ
	スライドラッシュ	サンダーバスター
	チェイスパルサー	チェイスサンダー
	ランドクラッシュ	スパークダイヴ
	リボルブブレイク	サンダーブラスト

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
サンダガ	エアロガ	チェイスパルサー
	ケアルガ	ハードストライク
	サンダーブラスト	チェイスサンダー
	サンダラ	チェイスパルサー
	スパークスイープ	チェイスパルサー
	チェイスサンダー	チェイスパルサー
	チェイスパルサー	チェイスサンダー
	トリプルブリザガ	スパークショック
	パストーブリザガ	フレイムフォール
	ファイガ	チェイスサンダー
サンダースラム	エアロ	エアロスラム
	サンダラ	スパークダイヴ
	ランドクラッシュ	ハードストライク
サンダーバスター	エアロ	エアロバスター
	サンダー	スパークストーム
	ランドクラッシュ	ヒートダイヴ
サンダーブラスト	アイスダッシュ	ブリザガ
	サンダー	スパークスイープ
	サンダガ	チェイスサンダー
	ブリザド	ブリザドブラスト
	ブリザラ	ブリザドブラスト
サンダーブレード	ウインドスイープ	サンダガ
	エアロレイド	サンダガ
	ケアル	サンダラ
	サンダー	サンダラ
	サンダラ	スパークダッシュ
	ストップ	サンダラ
	スロウ	サンダラ
	ファイア	サンダラ
	ブリザド	ブリザドブレード
サンダーレイド	ウインドダッシュ	エアロレイド
	スパークダイヴ	チェーンレイヴ
	ヒートダッシュ	スパークダッシュ
	ブリザドバスター	サンダーブレード
ザンテツケン	サイクロン	クエイク
ジャッジオブ3	グラビデドロップ	ザンテツケン
スタンインパクト	チェーンレイヴ	トリプルブリザガ
	トリプルファイガ	ショックフォール
	ハードストライク	パストーブリザガ
	ラッシュアッパー	バーストファイガ
ストップ	エアスパイラル	ラッシュアッパー
	エアロ	ラッシュアッパー
	エアロブレード	エアロラ
	ケアル	ケアルラ
	サンダーブレード	サンダラ
	ファイアブレード	ファイラ
	ブリザドブレード	ブリザラ
	マグネ	マグネラ
	マグネガ	スナイプマグネ

コマンドコンバートリスト

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ストライクレイド	エアスパイラル	スパークストーム
	エアロ	エアロレイド
	エアロラ	エアロレイド
	エリアルスイープ	ウインドスイープ
	エリアルスラム	サンダースラム
	エリアルブレイク	ブリザドレイド
	サンダー	サンダーレイド
	サンダラ	サンダーレイド
	スライドダッシュ	ファイアレイド
	スライドラッシュ	サンダーバスター
	ファイア	ファイアレイド
	ファイラ	ファイアレイド
	ブリザド	ブリザドレイド
	ブリザラ	ブリザドレイド
	ランドクラッシュ	エアロレイド
	リボルブブレイク	サンダーレイド
スナイプマグネ	バスートブリザガ	アイシクルマイン
	ラッシュアッパー	イラプション
スパークスイープ	エアロ	ウインドスイープ
	エリアルスイープ	スパークストーム
	サンダラ	サンダーバスター
	サンダガ	チェイスパルサー
スパークストーム	ウインドダイヴ	ラッシュアッパー
	エアロ	ウインドストーム
	エスナ	サンダガ
	コンフュ	サンダガ
	サンダー	サンダースラム
	サンダラ	サンダガ
スパークダイヴ	エアロレイド	チェーンレイヴ
	サンダーレイド	チェーンレイヴ
	ファイアレイド	チェーンレイヴ
	ランドクラッシュ	スタンインパクト
スパークダッシュ	エリアルスラム	サンダーレイド
	ブリザド	アイスダッシュ
	リボルブブレイク	サンダラ


スパークダッシュ

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
スライドダッシュ	エアスパイラル	ヒートストーム
	エアロ	ウインドダッシュ
	エアロラ	ウインドダッシュ
	エリアルスイープ	ウインドダッシュ
	エリアルスラム	ファイアスラム
	ケアル	スロウ
	サンダー	スパークダッシュ
	サンダラ	スパークダッシュ
	ストライクレイド	ファイアレイド
	ヒートダッシュ	ファイアブレード
	ファイア	ヒートダッシュ
	ファイラ	ヒートダッシュ
	ブリザド	アイスダッシュ
	ブリザラ	アイスダッシュ
	ライズアッパー	スパークダッシュ
	ランドクラッシュ	ヒートダイヴ
	リボルブブレイク	アイスダッシュ
スライドラッシュ	エアスパイラル	ファイアバスター
	エアロ	エアロバスター
	エアロラ	エアロバスター
	エリアルスイープ	ヒートスイープ
	エリアルスラム	ブリザドバスター
	エリアルブレイク	エアロブレード
	サンダー	サンダーバスター
	サンダラ	サンダーバスター
	ストライクレイド	サンダーバスター
	ファイア	ファイアバスター
	ファイラ	ファイアバスター
	ブリザド	ブリザドバスター
	ブリザラ	ブリザドバスター
	ライズアッパー	ブリザドブレード
	ランドクラッシュ	エアロバスター
	リボルブブレイク	サンダーブラスト
スロウ	ウインドスイープ	エアロガ
	エアロブレード	エアロラ
	ケアル	ケアルラ
	サンダー	サンダラ
	サンダーブレード	サンダラ
	ファイア	ファイラ
	ファイアブレード	ファイラ
	ブリザド	ブリザラ
	ブリザドブレード	ブリザラ
	マグネ	マグネラ
	リボルブブレイク	ケアル
チェイスウインド	エアロラ	チェイストルネド
	エアロガ	チェイストルネド
	チェイスパルサー	サイクロン
	チェーンレイヴ	グラビデドロップ
	ハードストライク	ジャッジオブ3
	マグネガ	スナイプマグネ

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
チェイスサンダー	サンダガ	チェイスパルサー
チェイストルネド	エアロガ	チェイスウインド
	ブリザガ	トリプルブリザガ
チェイスパルサー	サンダラ	チェイスサンダー
	サンダガ	チェイスサンダー
	チェイスウインド	サイクロン
	ブリザガ	トリプルブリザガ
チェーンレイヴ	スタンインパクト	トリプルブリザガ
	チェイスウインド	グラビデドロップ
	ハードストライク	トリプルバスート
	ブリザガ	トリプルバスート
	ラッシュアッパー	トリプルバースト
トリプルバースト	ファイラ	バーストファイガ
	ファイガ	バーストファイガ
トリプルバスート	ファイガ	トリプルファイガ
	ブリザガ	バスートブリザガ
トリプルファイガ	スタンインパクト	ショックフォール
	ファイラ	トリプルバースト
	ファイガ	トリプルバースト
トリプルブリザガ	サンダガ	スパークショック
	バスートブリザガ	トリプルバスート
	ブリザガ	バスートブリザガ
バーストファイガ	ファイガ	トリプルファイガ
ハードストライク	スタンインパクト	バスートブリザガ
	チェイスウインド	ジャッジオブ3
	チェーンレイヴ	トリプルバスート
	ブリザラ	トリプルバスート
	ラッシュアッパー	トリプルファイガ
バスートブリザガ	サンダガ	フレイムフォール
	スナイプマグネ	アイシクルマイン
	トリプルブリザガ	トリプルバスート
	ブリザガ	トリプルブリザガ
ヒートスイープ	エリアルスイープ	ヒートストーム
	ファイラ	ファイアバスター
	ブリザド	アイススイープ
ヒートストーム	エスナ	ファイガ
	コンフュ	ファイガ
	ファイア	ファイアスラム
	ファイラ	ファイガ
	ブリザド	アイスストーム
ヒートダイヴ	ケアルラ	ケアルガ
	ファイガ	トリプルファイガ
	ブリザド	アイスダイヴ
	ランドクラッシュ	スタンインパクト
ヒートダッシュ	エアロ	ウインドダッシュ
	エリアルスラム	ファイアレイド
	サンダーレイド	スパークダッシュ
	スライドダッシュ	ファイアブレード
	ブリザドレイド	アイスダッシュ
	ライズアッパー	ファイアブラスト

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ファイア	アイスダイヴ	ヒートダイヴ
	アイスダッシュ	ヒートダッシュ
	ウインドスイープ	ヒートスイープ
	ウインドストーム	ヒートストーム
	エアスパイラル	ヒートストーム
	エアロスラム	ファイアスラム
	エアロバスター	ファイアバスター
	エリアルスイープ	ヒートスイープ
	エリアルスラム	ファイアスラム
	エリアルブレイク	ファイアブレード
	ケアル	ファイラ
	サンダー	サンダラ
	サンダーブレード	サンダラ
	ストライクレイド	ファイアレイド
	スライドダッシュ	ヒートダッシュ
	スライドラッシュ	ファイアバスター
	スロウ	ファイラ
	ヒートストーム	ファイアスラム
	ファイアバスター	ヒートストーム
	ファイアブラスト	ヒートスイープ
	ファイアブレード	ファイラ
	ブリザド	ブリザラ
	ブリザドブラスト	ファイアブラスト
	ブリザドブレード	ファイアブレード
	リボルブブレイク	ファイアブラスト
ファイラ	エアスパイラル	ヒートストーム
	エリアルスイープ	ヒートスイープ
	エリアルスラム	ファイアスラム
	エリアルブレイク	ファイアブレード
	ストライクレイド	ファイアレイド
	スライドダッシュ	ヒートダッシュ
	スライドラッシュ	ファイアバスター
	トリプルバースト	バーストファイガ
	トリプルファイガ	トリプルバースト
	ヒートスイープ	ファイアバスター
	ヒートストーム	ファイガ
	ファイアスラム	ヒートダイヴ
	ファイアブレード	ヒートダッシュ
	ファイアレイド	トリプルバースト
	ブリザドブラスト	ファイアブラスト
	ライズアッパー	ファイアブレード
	ランドクラッシュ	ヒートダイヴ
	リボルブブレイク	ファイアブラスト

コマンドコンバートリスト

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ファイガ	エアロガ	チェイスウインド
	ケアルガ	チェイストルネド
	サンダガ	チェイスサンダー
	トリプルバースト	バーストファイガ
	トリプルパスート	トリプルファイガ
	トリプルファイガ	トリプルバースト
	バーストファイガ	トリプルファイガ
	ヒートダイヴ	トリプルファイガ
	ファイアスラム	バーストファイガ
	マグネガ	チェイストルネド
ファイアスラム	ファイラ	ヒートダイヴ
	ファイガ	バーストファイガ
	ブリザド	ブリザドスラム
ファイアバスター	エアロ	ウインドダイヴ
	ファイア	ヒートストーム
	ブリザド	ブリザドバスター
ファイアブラスト	エアロ	エアロブラスト
	エアロラ	エアロブラスト
	ファイア	ヒートスイープ
	ファイアレイド	ファイガ
ファイアブレード	エアロ	エアロブレード
	エリアルブレイク	ヒートダッシュ
	ケアル	ファイラ
	ストップ	ファイラ
	スロウ	ファイラ
	ファイア	ファイラ
	ファイラ	ヒートダッシュ
	ブリザドレイド	ブリザドブレード
	ライズアッパー	ファイアブラスト
	リボルブブレイク	ファイラ
ファイアレイド	スパークダイヴ	チェーンレイヴ
	ファイアブラスト	ファイガ
	ファイラ	トリプルバースト
	ライズアッパー	ブリザドレイド



ファイアレイド

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ブリザド	アイスストーム	ブリザドスラム
	エアスパイラル	アイスストーム
	エリアルスイープ	アイススイープ
	エリアルスラム	ブリザドスラム
	エリアルブレイク	ブリザドブレード
	ケアル	ブリザラ
	サンダー	ブリザラ
	サンダーブラスト	ブリザドブラスト
	サンダーブレード	ブリザドブレード
	ストライクレイド	ブリザドレイド
	スパークダッシュ	アイスダッシュ
	スライドダッシュ	アイスダッシュ
	スライドラッシュ	ブリザドバスター
	スロウ	ブリザラ
	ヒートスイープ	アイススイープ
	ヒートストーム	アイスストーム
	ヒートダイヴ	アイスダイヴ
	ファイア	ブリザラ
	ファイアスラム	ブリザドスラム
	ファイアバスター	ブリザドバスター
	ブリザドバスター	アイスストーム
	ブリザドブラスト	アイススイープ
	ブリザドブレード	ブリザラ
	ライズアッパー	ブリザドブレード
	ランドクラッシュ	アイスダイヴ
	リボルブブレイク	ブリザドブラスト
ブリザラ	アイススイープ	ブリザドバスター
	アイスダイヴ	ブリザガ
	エアスパイラル	アイスストーム
	エリアルスイープ	アイススイープ
	エリアルスラム	ブリザドスラム
	エリアルブレイク	ブリザドブレード
	サンダーブラスト	ブリザドブラスト
	ストライクレイド	ブリザドレイド
	スライドダッシュ	アイスダッシュ
	スライドラッシュ	ブリザドバスター
	ハードストライク	トリプルパスート
	ブリザドスラム	アイスダイヴ
	ブリザドブレード	アイスダッシュ
	ランドクラッシュ	アイスダイヴ
	リボルブブレイク	ブリザドブラスト
ブリザガ	ケアルガ	スタンインパクト
	チェイストルネド	トリプルブリザガ
	チェイスパルサー	トリプルブリザガ
	チェーンレイヴ	トリプルパスート
	トリプルパスート	パスートブリザガ
	トリプルブリザガ	パスートブリザガ
	パスートブリザガ	トリプルブリザガ
	ブリザドレイド	パスートブリザガ
	マグネガ	スナイプマグネ



コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ブリザドスラム	サンダー	サンダースラム
	ブリザラ	アイスダイヴ
	マグネ	マグネラ
ブリザドバスター	サンダー	サンダーバスター
	サンダーレイド	サンダーブレード
	ブリザド	アイスストーム
ブリザドブラスト	ファイア	ファイアブラスト
	ファイラ	ファイアブラスト
	ブリザド	アイススイープ
ブリザドブレード	ケアル	ブリザラ
	ストップ	ブリザラ
	スロウ	ブリザラ
	ファイア	ファイアブレード
	ブリザド	ブリザラ
	ブリザラ	アイスダッシュ
ブリザドレイド	ケアル	ケアルラ
	ヒートダッシュ	アイスダッシュ
	ファイアブレード	ブリザドブレード
	ブリザガ	パスートブリザガ
	ライズアッパー	サンダーレイド
マグネ	ケアル	マグネラ
	ストップ	マグネラ
	スロウ	マグネラ
	ブリザドスラム	マグネラ
マグネラ	エスナ	マグネガ
	ケアル	ケアルラ
	ケアルガ	マグネガ
	コンフュ	マグネガ
	マグネガ	スナイプマグネ
マグネガ	ケアルガ	ラッシュアッパー
	ストップ	スナイプマグネ
	チェイスウインド	スナイプマグネ
	ファイガ	チェイストルネド
	ブリザガ	スナイプマグネ
	マグネラ	スナイプマグネ
ライズアッパー	エアスパイラル	サンダーブレード
	エアロ	エアロブレード
	エアロレイド	ファイアレイド
	エリアルスイープ	ファイアブレード
	エリアルスラム	エアロブレード
	エリアルブレイク	ブリザドブレード
	ケアル	スロウ
	サンダー	サンダーブレード
	スライドダッシュ	スパークダッシュ
	スライドラッシュ	ブリザドブレード
	ヒートダッシュ	ファイアブラスト
	ファイアブレード	ファイアブラスト
	ファイアレイド	ブリザドレイド
	ファイラ	ファイアブレード
	ブリザド	ブリザドブレード
	ブリザドレイド	サンダーレイド
	ランドクラッシュ	ハードストライク
	リボルブブレイク	ファイアブラスト

コマンドの組み合わせ		変化後のコマンド
ラッシュアッパー	スタンインパクト	バーストファイガ
	スナイプマグネ	イラプション
	チェーンレイヴ	トリプルバースト
	ハードストライク	トリプルファイガ
ランドクラッシュ	ウインドダイヴ	スタンインパクト
	エアスパイラル	ウインドストーム
	エアロ	ウインドダイヴ
	エアロラ	ウインドダイヴ
	エアロスラム	ハードストライク
	エリアルスイープ	ウインドダイヴ
	エリアルスラム	エアロスラム
	エリアルブレイク	アイスダイヴ
	サンダー	スパークダイヴ
	サンダラ	スパークダイヴ
	サンダースラム	ハードストライク
	サンダーバスター	ヒートダイヴ
	ストライクレイド	エアロレイド
	スパークダイヴ	スタンインパクト
	スライドダッシュ	ヒートダイヴ
	スライドラッシュ	エアロバスター
	ヒートダイヴ	スタンインパクト
	ファイラ	ヒートダイヴ
	ブリザド	アイスダイヴ
	ブリザラ	アイスダイヴ
	ライズアッパー	ハードストライク
	リボルブブレイク	スパークダイヴ
リボルブブレイク	エアスパイラル	エアロブラスト
	エアロ	エアロブラスト
	エアロラ	エアロブラスト
	エリアルスイープ	ブリザドブラスト
	サンダー	サンダーブラスト
	サンダラ	サンダーブラスト
	ストライクレイド	サンダーレイド
	スパークダッシュ	サンダラ
	スライドダッシュ	アイスダッシュ
	スライドラッシュ	サンダーブラスト
	スロウ	ケアル
	ファイア	ファイアブラスト
	ファイラ	ファイアブラスト
	ファイアブレード	ファイラ
	ブリザド	ブリザドブラスト
	ブリザラ	ブリザドブラスト
	ライズアッパー	ファイアブラスト
	ランドクラッシュ	スパークダイヴ

コマンドコンバート逆引きリスト

リストの見かた

【五十音順で掲載。ただし、「○○」「○○ラ」「○○ガ」という強さの段階があるものは、その段階順に掲載】

変化後のコマンド❶	コマンドの組み合わせ❷	
アイシクルマイン	パスートブリザガ	スナイプマグネ
アイススイープ	エリアルスイープ	エアスパイラル
		ブリザド
		ブリザラ

❶**変化後のコマンド**……コマンドコンバートで新たに作られるコマンド。
❷**コマンドの組み合わせ**……❶「変化後のコマンド」を作るときのコマンドの組み合わせ。並びを逆にした組み合わせは省略している(たとえば、アイシクルマインの欄には「パスートブリザガ+スナイプマグネ」と「スナイプマグネ+パスートブリザガ」のうち、前者のみを掲載している)。

変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
アイシクルマイン	パスートブリザガ	スナイプマグネ
アイススイープ	エリアルスイープ	エアスパイラル
		ブリザド
		ブリザラ
	ブリザド	ヒートスイープ
		ブリザドブラスト
アイスストーム	アイススイープ	エリアルスイープ
	エアスパイラル	エリアルスラム
		ブリザド
		ブリザラ
	ブリザド	ヒートストーム
		ブリザドバスター
アイスダイヴ	ヒートダイヴ	ブリザド
	ブリザドスラム	ブリザラ
	ランドクラッシュ	エリアルブレイク
		ブリザド
		ブリザラ
アイスダッシュ	スパークダッシュ	ブリザド
	スライドダッシュ	ブリザド
		ブリザラ
		リボルブブレイク
	ヒートダッシュ	ブリザドレイド
	ブリザドブレード	ブリザラ
イラプション	ラッシュアッパー	スナイプマグネ
ウインドスイープ	エアロ	エアロブラスト
		スパークスイープ
	エリアルスイープ	エアロ
		エアロラ
		ストライクレイド

変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
ウインドストーム	ウインドスイープ	エリアルスイープ
	エアスパイラル	エアロ
		エアロラ
		ランドクラッシュ
	エアロ	エアロバスター
		スパークストーム
ウインドダイヴ	エアロスラム	エアロラ
	ファイアバスター	エアロ
	ランドクラッシュ	エアロ
		エアロラ
		エリアルスイープ
ウインドダッシュ	エアロブレード	エアロラ
	スライドダッシュ	エアロ
		エアロラ
		エリアルスイープ
	ヒートダッシュ	エアロ
エアロラ	エアロブレード	エアロ
		ケアル
		ストップ
		スロウ
エアロガ	ウインドスイープ	ケアル
		スロウ
	ウインドストーム	エアロラ
		エスナ
		コンフュ
エアロスラム	エアロ	ウインドストーム
		サンダースラム
	エリアルスラム	エアロ
		エアロラ
		ランドクラッシュ


ウインドスイープ



エアロスラム



変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
エアロバスター	ウインドスイープ	エアロラ
	サンダーバスター	エアロ
	スライドラッシュ	エアロ
		エアロラ
		ランドクラッシュ
エアロブラスト	ファイアブラスト	エアロ
		エアロラ
	リボルブブレイク	エアスパイラル
		エアロ
		エアロラ
エアロブレード	エリアルブレイク	エアロ
		エアロラ
		スライドラッシュ
	ファイアブレード	エアロ
	ライズアッパー	エアロ
		エリアルスラム
エアロレイド	ウインドダッシュ	エリアルスラム
		サンダーレイド
	ストライクレイド	エアロ
		エアロラ
		ランドクラッシュ
クエイク	サイクロン	ザンテツケン
グラビデドロップ	チェーンレイヴ	チェイスウインド
ケアル	スロウ	リボルブブレイク
ケアルラ	ケアル	ストップ
		スロウ
		ブリザドレイド
		マグネラ
ケアルガ	ケアルラ	エスナ
		コンフュ
		ヒートダイヴ
サイクロン	チェイスウインド	チェイスパルサー
サンダースラム	エリアルスラム	サンダー
		サンダラ
		ストライクレイド
	サンダー	スパークストーム
		ブリザドスラム
サンダーバスター	スパークスイープ	サンダラ
	スライドラッシュ	サンダー
		サンダラ
		ストライクレイド
	ブリザドバスター	サンダー
サンダーブラスト	エアロブラスト	サンダー
		サンダラ
	リボルブブレイク	サンダー
		サンダラ
		スライドラッシュ

変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
サンダーブレード	エリアルブレイク	エリアルスイープ
		サンダー
		サンダラ
	サンダー	エアロブレード
		ライズアッパー
	サンダーレイド	ブリザドバスター
	ライズアッパー	エアスパイラル
サンダーレイド	ストライクレイド	サンダー
		サンダラ
		リボルブブレイク
	スパークダッシュ	エリアルスラム
	ブリザドレイド	ライズアッパー
サンダラ	サンダー	ケアル
		サンダーブレード
		スロウ
		ファイア
	サンダーブレード	ケアル
		ストップ
		スロウ
		ファイア
	リボルブブレイク	スパークダッシュ
サンダガ	サンダーブレード	ウインドスイープ
		エアロレイド
	スパークストーム	エスナ
		コンフュ
		サンダラ
ザンテツケン	ジャッジオブ3	グラビデドロップ
ジャッジオブ3	ハードストライク	チェイスウインド
ショックフォール	スタンインパクト	トリプルファイガ
スタンインパクト	ブリザガ	ケアルガ
	ランドクラッシュ	ウインドダイヴ
		スパークダイヴ
		ヒートダイヴ
スナイプマグネ	マグネガ	ストップ
		チェイスウインド
		ブリザガ
		マグネラ
スパークショック	サンダガ	トリプルブリザガ
スパークスイープ	エリアルスイープ	エリアルスラム
		サンダー
		サンダラ
	サンダー	アイススイープ
		サンダーブラスト
スパークストーム	エアスパイラル	サンダー
		サンダラ
		ストライクレイド
	サンダー	アイスストーム
		サンダーバスター
	スパークスイープ	エリアルスイープ

INDEX
チップの分類
ショップ
ショップリスト
チップリスト
アタックコマンドチップ
マジックコマンドチップ
アイテムコマンドチップ
ステータスチップ
キーブレードチップ
フィニッシュコマンドチップ
アクセサリチップ
デバッグコード
イベントアイテム
エンドカード
コマンドコンバート
コマンドコンバート逆引き

コマンドコンバート逆引きリスト

変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
スパークダイヴ	ウインドダイヴ	サンダー
	サンダースラム	サンダラ
	ランドクラッシュ	サンダー
		サンダラ
		リボルブブレイク
スパークダッシュ	ウインドダッシュ	サンダー
	サンダーブレード	サンダラ
	スライドダッシュ	サンダー
		サンダラ
		ライズアッパー
	ヒートダッシュ	サンダーレイド
スロウ	ケアル	スライドダッシュ
		ライズアッパー
チェイスウインド	エアロラ	エスナ
	エアロガ	エスナ
		チェイストルネド
		ファイガ
チェイスサンダー	サンダラ	チェイスパルサー
	サンダガ	サンダーブラスト
		チェイスパルサー
		ファイガ
チェイストルネド	エアロラ	ウインドダッシュ
		チェイスウインド
	エアロガ	チェイスウインド
	ファイガ	ケアルガ
		マグネガ
チェイスパルサー	サンダガ	エアロガ
		サンダラ
		スパークスイープ
		チェイスサンダー
チェーンレイヴ	エアロガ	ケアルガ
	スパークダイヴ	エアロレイド
		サンダーレイド
		ファイアレイド
トリプルバースト	チェーンレイヴ	ラッシュアッパー
	ファイラ	トリプルファイガ
		ファイアレイド
	ファイガ	トリプルファイガ
トリプルパスート	チェーンレイヴ	ハードストライク
		ブリザガ
	トリプルブリザガ	パスートブリザガ
	ブリザラ	ハードストライク
トリプルファイガ	ファイガ	トリプルパスート
		バーストファイガ
		ヒートダイヴ
	ラッシュアッパー	ハードストライク

変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
トリプルブリザガ	チェーンレイヴ	スタンインパクト
	ブリザガ	チェイストルネド
		チェイスパルサー
		パスートブリザガ
バーストファイガ	ファイラ	トリプルバースト
	ファイガ	トリプルバースト
		ファイアスラム
	ラッシュアッパー	スタンインパクト
ハードストライク	サンダガ	ケアルガ
	ランドクラッシュ	エアロスラム
		サンダースラム
		ライズアッパー
パスートブリザガ	ハードストライク	スタンインパクト
	ブリザガ	トリプルパスート
		トリプルブリザガ
		ブリザドレイド
ヒートスイープ	エリアルスイープ	スライドラッシュ
		ファイア
		ファイラ
	ファイア	ウインドスイープ
		ファイアブラスト
ヒートストーム	エアスパイラル	スライドダッシュ
		ファイア
		ファイラ
	ヒートスイープ	エリアルスイープ
	ファイア	ウインドストーム
		ファイアバスター
ヒートダイヴ	アイスダイヴ	ファイア
	ファイアスラム	ファイラ
	ランドクラッシュ	サンダーバスター
		スライドダッシュ
		ファイラ
ヒートダッシュ	アイスダッシュ	ファイア
	スライドダッシュ	ファイア
		ファイラ
	ファイアブレード	エリアルブレイク
		ファイラ
ファイアスラム	エリアルスラム	スライドダッシュ
		ファイア
		ファイラ
	ファイア	エアロスラム
		ヒートストーム
ファイアバスター	エアロバスター	ファイア
	スライドラッシュ	エアスパイラル
		ファイア
		ファイラ
	ヒートスイープ	ファイラ

変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
ファイアブラスト	ブリザドブラスト	ファイア
		ファイラ
	ライズアッパー	ヒートダッシュ
		ファイアブレード
	リボルブブレイク	ファイア
		ファイラ
		ライズアッパー
ファイアブレード	エリアルブレイク	ファイア
		ファイラ
	ヒートダッシュ	スライドダッシュ
	ブリザドブレード	ファイア
	ライズアッパー	エリアルスイープ
		ファイラ
ファイアレイド	エアロレイド	ライズアッパー
	ストライクレイド	スライドダッシュ
		ファイア
		ファイラ
	ヒートダッシュ	エリアルスラム
ファイラ	ファイア	ケアル
		スロウ
		ファイアブレード
	ファイアブレード	ケアル
		ストップ
		スロウ
		リボルブブレイク
ファイガ	ヒートストーム	エスナ
		コンフュ
		ファイラ
	ファイアレイド	ファイアブラスト
ブリザラ	アイスダッシュ	エリアルブレイク
	ブリザド	ケアル
		サンダー
		スロウ
		ファイア
		ブリザドブレード
	ブリザドブレード	ケアル
		ストップ
		スロウ
ブリザガ	アイスストーム	エアロバスター
		エスナ
		コンフュ
	アイスダッシュ	サンダーブラスト
	ブリザラ	アイスダイヴ
ブリザドスラム	エリアルスラム	エリアルブレイク
		ブリザド
		ブリザラ
	ブリザド	アイスストーム
		ファイアスラム

変化後のコマンド	コマンドの組み合わせ	
ブリザドバスター	アイススイープ	ブリザラ
	スライドラッシュ	エリアルスラム
		ブリザド
		ブリザラ
	ファイアバスター	ブリザド
ブリザドブラスト	サンダーブラスト	ブリザド
		ブリザラ
	リボルブブレイク	エリアルスイープ
		ブリザド
		ブリザラ
ブリザドブレード	エリアルブレイク	ブリザド
		ブリザラ
		ライズアッパー
	サンダーブレード	ブリザド
	ファイアブレード	ブリザドレイド
	ライズアッパー	スライドラッシュ
		ブリザド
ブリザドレイド	アイスダッシュ	エリアルスラム
	ストライクレイド	エリアルブレイク
		ブリザド
		ブリザラ
	ファイアレイド	ライズアッパー
フレイムフォール	パスートブリザガ	サンダガ
マグネラ	マグネ	ケアル
		ストップ
		スロウ
		ブリザドスラム
マグネガ	マグネラ	エスナ
		ケアルガ
		コンフュ
ライズアッパー	エリアルブレイク	ケアル
ラッシュアッパー	ウインドダイヴ	アイスストーム
		エアスパイラル
		スパークストーム
	ストップ	エアスパイラル
		エアロ
	マグネガ	ケアルガ


ラッシュアッパー



アートディレクター：キャラクター 【所属：東京開発チーム】

岡内 舞

Mai Okauchi



代表作 KHⅡ、KHⅡFM、KH Days、KH BbS、ディシディアFF

Q 2Dの立ち絵は、全部で何枚くらい描きましたか？

A 全キャラクターで合計400パターン前後を作成しました。そのうち、ソラと王様だけで55パターンと、全体の14%を占めています。

Q 一番気に入っている2Dグラフィックは？

A やはりなんといっても、主人公のソラです。コロコロと表情が変わる感情豊かなソラのおかげで、2Dグラフィックを作っている私たちも、とても楽しい気分で作業することができました。どのキャラクターでもそうですが、笑顔を作っているときは筆が進みますね。ナミネの悲しみの表情は、本当にかわいそうなくらい悲しい顔をしているので、逆に微笑むと何だかホッとしてしまいます。ディズニーキャラクターでのお気に入りは、ビックリして片足を上げているアリスのグラフィック。彼女のチャーミングな性格がよく表されている1枚だと思います。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 用意したグラフィックに対して、イベント班の人から「セルフィが色っぽくなってるんだけど!?(笑)」と指摘されたことがありました。確認してみると、こちらの作業上の手ちがいでセルフィの足がひとまわり太くなっており、むっちりした太もものおかげで、たしかに大人っぽくなった印象に……。みんな何だかドキドキしてしまった、うっかり話でした。

自分だけが知っている本作の秘密

ジミニーメモは、『KHⅡ』のときに作られたポリゴンモデルをそのまま使っていて、新作で新しい文章が加えられるたびにページを追加しています。ですので、中身を見ると当時の思い出がいろいろよみがえりますね。

アートディレクター：3Dキャラクター 【所属：東京開発チーム】

大谷諭司

Satoshi Ohtani



代表作 KH コーデッド、ビフォア クライシス -FFⅦ-、ロマンシング サガ -ミンストレルソング-

Q 『KHⅠ』のグラフィックをDSで再現するにあたり、どんなところに気をくばりましたか？

A ソラやリクは、オリジナルの『KHⅠ』以上にサクサク動けるようにしつつも、クオリティを落とさないように注意しました。とくに、顔や髪の毛の表現は重要でしたね。個人的に大変だったのはクラウドです。彼はとがった形状のものやアクセサリーが多くて、それらがDSでちゃんと再現できるのか、気を使いながら作ったのを覚えています。とはいえ、大変だったわりに出番は少ないんですけど……。

Q そのほかに苦労した点は？

A DSだと、PS2とくらべてポリゴン数を最大で5分の1くらいまで減らさなくてはならないんです。ところが、ドナルドやグーフィーといったディズニーのキャラクターたちは丸みが多いので、忠実に再現しようとするとポリゴン数が膨大になり、そのぶん一度に出せる敵の数が減ってしまうんですよ。オリジナルのキャラクターの形状を保ちつつ、いかに多くの敵を出せるようにするかが、かなり難しかったですね。

Q 今回の作品で一番の見どころは？

A ボス敵と戦うシーンはどれもオススメですが、ひとつだけあげるなら、ワンダーランドでのトリックマスター戦でしょうか。カメラがグルグルと回転して目まぐるしく展開するバトルが、アップテンポな音楽とうまくマッチして、心地良く感じられると思います。

自分だけが知っている本作の秘密

ソラやリクたちのサイズは『KHⅠ』や『KH コーデッド』とほぼ同じですが、敵はバトルでの出現数やカメラアングルに応じてサイズを調整しています。ロックタイタンなどは、イベントシーンとバトル中で2倍くらい変わっているんですよ。

CHAPTER



コマンド&アビリティ

COMMAND & ABILITY



コマンドリスト

COMMAND LIST

Aボタンや Xボタンを押してコマンドを使うと、技や魔法がくり出せる。各コマンドがどんな効果を発揮するかを解説していこう。

リストの見かた

【キャンプメニューの「コマンドマトリックス」などに表示される順で掲載】

▶たたかう

たたかう①

共通データ②	武器リーチ反映③	タイプ④	属性⑤	ステータス異常⑥

	名前⑧	攻撃回数⑨	威力倍率⑩	クリティカル率⑪	ブロック誘導⑫	クロックゲージ蓄積量⑬	使用条件⑭
地上⑦	振り下ろし	1回	0.75	1%	単	+75	—
	突き	1回	0.75	1%	単	+75	ターゲットが遠くにいる／コンボの2段目以降

大半の武器でくり出せる攻撃。武器を左右か上下に大きく振る技が多く、ターゲット以外の相手を巻きこみやすい。「横回転振り」に至っては、背後の相手も攻撃することが可能。「突き」以⑮攻撃時にあまり移動しないので、離れた相手に当てにくいものの、動作中に足場から落ちにくいという利点がある。

▶アタックコマンド／マジックコマンド

アタックコマンド①

共通データ②	タイプ④

チップ⑯手方法 P.224～226

名前⑧	消費メモリ⑰	空中使用⑱	武器リーチ③	属性⑤	攻撃回数⑨	威力倍率 LV0▶⑩▶LV100	クリティカル率⑪	ステータス異常⑥	ブロック誘導⑫	クロックゲージ蓄積量⑬	リロード⑲
ライズアッパー	8%	×	○	—	1回	0.75▶1.13▶1.5	1%	—	単	+70	5秒

少し前進しつつ武器を振り上げ、相手を真上に打ち上げる。動作が⑮に終わるので、打ち上げた相手をすぐに攻撃できる。

▶アイテムコマンド

アイテムコマンド①

共通データ②	空中使用⑱	ステータス異常⑥

チップ⑯手方法 P.229

名前⑧	消費メモリ⑰	最大セット数⑳	解説⑮
ポーション	9%	3個	ソラのHPを30回復する(※1／※2)

▶フィニッシュコマンド(シンプルタイプ)

フィニッシュコマンド①

チップ⑯手方法 P.237

シンプルタイプ

共通データ②	空中使用⑱	武器リーチ反映③	属性⑤	クリティカル率⑪	ステータス異常⑥

ラッシュ⑧レード

ボイス いくぞ！㉑時)



タイプ		威力倍率
④	LV2	0.6→0.69→0.77→0.86→1.03
攻撃回数 ⑨	㉒	0.74→⑩→0.95→1.⑩1.27
ブロック誘導 ⑫	MAX	0.88→1.0→1.13→1.25→1.5

ターゲットがいる方向に前進しながら武器を5回連続で振る(ターゲットがいないとき⑮動距離が短めになる)。一撃の威力は、上記のように後半の攻撃ほど大きくなる。





コマンド入力タイプ	共通	空中使用	タイプ	属性	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊
	②	⑱	④	⑤	⑪	⑥	⑫

クイック⑧ンボ

ボイス トドメだ㉑(CELLENT時)



	攻撃回数	威力倍率
通常	⑨	⑩
EXCELLENT		

	制限時間	入力目標
LV2	4秒	5回
㉒	㉓	㉔
MAX	10秒	15回

武器リーチ反映
③

追加入力に成功するたびに、『たたかう』の高速版に⑮たる動作で攻撃する。EXCEL⑮T時は、武器を上下に振る攻撃をくり出す。

追加入力



大きな円の下側にふたつの矢印が表示される。大きな矢印は十字ボタンを押す方向で、㉕下にはつぎに押す方向が小さな矢印で表示される。指示どおりに十字ボタンを押せば入力成功だが、別の方向に押すとミスになってしまう。なお、攻撃の動作は『たたかう』と同じなので、入力に成功するペースが遅ければコンボの動作で攻撃できる。

▶フィニッシュコマンド(コマンド入力タイプ)



▶フィニッシュコマンド(D魔法タイプ)

D魔法タイプ	共通	空中使用	武器リーチ反映	タイプ	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊
	②	⑱	③	④	⑪	⑥	⑫

Dファイラ⑧Dファイガ

Dファイラ



Dファイガ



ボイス 炎よ!㉑)時)

属性
⑤
攻撃回数
⑨

威力倍率	
Dファイラ	Dファイガ
0.47 ⑩	0.7

	制限時間	
	Dファイラ	Dファイガ
LV2	4秒	6秒
㉒	7秒 ㉓	11秒
MAX	10秒	15秒

カメラがソラの視点に切りかわり、画面の中央に照準が表示される。そのあいだは移動できないが、十字ボタンで照準を動かし、Aボタ⑮炎の弾を正面に撃つことが可能。弾の飛距離がとても長く、照準さえ合っていれば遠く⑮相手にも届く。十字ボタンの入力方向と照準の移動方向の対応は、コンフィグの「カメラ上下」「カメラ左右」での設定に準拠(→P.22)。

①**カテゴリー**……コマンドの分類。
②**共通データ**……そのカテゴリーのコマンドに共通するデータ。
③**武器リーチ反映**……装備している武器のリーチ(→P.233〜236)が攻撃範囲に反映されるかどうか。
④**タイプ**……攻撃のタイプ(→P.41)。
⑤**属性**……攻撃の属性(→P.41)。
⑥**ステータス異常**……攻撃した相手に発生させるステータス異常。( )内はステータス異常の基本発生確率で、実際の確率はコマンドのレベルなどで変わる(→P.57)。
⑦**地上/空中**……その攻撃をくり出せる位置。
⑧**名前**……コマンドの名前。
⑨**攻撃回数**……攻撃が同じ相手に当たる回数の目安。相手の位置や体格によっては、当たる回数が増減することがある。
⑩**威力倍率**……相手に与えるダメージ量や回復量に影響する倍率(→P.42)。アタックコマンドとマジックコマンドは、コマンドのレベルが高いほど威力倍率が上がるため、LV0、LV50、LV100での威力倍率を例として掲載している。
⑪**クリティカル率**……攻撃がクリティカルヒットする確率の基本値。実際の確率は、ラックの高さやアビリティの効果などで変わる(→P.41)。「×」のものは、どんな状況でもクリティカルヒットしない。
⑫**ブロック破壊**……攻撃がブロックに当たるかどうか。詳細は以下のとおりで、🅣がついている場合はソラが乗っているブロックにも攻撃が当たる。
- ×…当たらない。
- 単…1個のブロックにのみ当たる。
- 複…攻撃範囲内のすべてのブロックに当たる(下記参照)。

⑫「ブロック破壊」が「複」の攻撃が持つ特性

- 複数のブロックに攻撃が当たる
- 相手の凍結状態を解除し、属性がブリザド以外なら大ダメージも与える(→P.58)
- 相手の気絶状態を解除する
- 特定の敵に数回当てると相手の行動が変わる

⑬**クロックゲージ基本上昇量**……相手にダメージを与えたときや自分のHPを回復したときにクロックゲージがたまる量の基本値。実際にたまる量は、特定のサポートアビリティを得ていたり、コマンドに「C」のマークがついていたりすると増える(→P.56)。
⑭**使用条件**……その攻撃をくり出すための条件。「——」の場合は、ほかの技の条件を満たしていないときにくり出せる。ただし、コンボ中は同じ技を連続で出せない(サポートアビリティ『フィニッシュプラス』の効果でコンボフィニッシュを2回以上出すときをのぞく)。
⑮**解説**……コマンドの効果や動作などの解説。
⑯**チップの入手方法**……コマンドを使うのに必要なチップの入手方法が載っているページ。
⑰**消費メモリ**……チップをコマンドマトリックスにセットしているときに消費するメモリの量。
⑱**空中使用**……空中で使えるかどうか。「×」のものを空中で使おうとすると、急降下で着地したのち実行する。
⑲**リロード基本時間**……コマンドを使ってからリロードが終わるまでの時間の基本値。実際のリロード時間は、コマンドに「R」のマークがついていると短くなる(→P.46)。
⑳**最大セット数**……1スロットにセットできる最大数。バトル中でなければ、この数まで自動的にセットされる。
㉑**ボイス**……フィニッシュコマンドの動作中にソラがしゃべるセリフ。
㉒**使用レベル**……フィニッシュコマンドを使ったときのクロックレベル(→P.56)。
㉓**制限時間**……フィニッシュコマンドで攻撃できる時間。
㉔**入力目標**……追加入力で目標となる成功回数。この回数まで成功すれば、「EXCELLENT」の評価を得ながら専用の攻撃をくり出し、たとえ制限時間が残っていてもフィニッシュコマンドの動作が終わる。
㉕**追加入力**……追加入力のやりかた。

たたかう

共通データ	武器リーチ反映	タイプ	属性	ステータス異常
	○	物理	―	(※1)

※F……コンボフィニッシュおよび『ガードカウンター』『エアリベンジ』で発動する技

通常時

該当するキーブレード▶ キングダムチェーン、ウィッシュスター、ラストリゾート、過ぎ去りし思い出、ゼロ・ワン、約束のお守り、アルテマウェポン

	名前	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	使用条件
地上	振り下ろし	1回	0.75	1%	単	+75	―
地上	突き	1回	0.75	1%	単	+75	ターゲットが遠くにいる／コンボの2段目以降
地上	上昇振り上げ	1回	0.75	1%	単	+75	ターゲットが上空かつ近くにいる
地上	F横回転振り	1回	1.47	3%	複	+150	―
地上	F突進左振り	1回	1.47	3%	複	+150	ターゲットが遠くにいる
空中	振り下ろし	1回	0.75	1%	単下	+75	―
空中	振り上げ	1回	0.75	1%	単下	+75	コンボの2段目以降
空中	F横回転振り	1回	1.47	3%	複下	+150	―
空中	F縦回転振り	1回	1.47	3%	複下	+150	ターゲットが遠くにいる

大半の武器でくり出せる攻撃。武器を左右か上下に大きく振る技が多く、ターゲット以外の相手を巻きこみやすい。『横回転振り』に至っては、背後の相手も攻撃することが可能。『突き』以外は攻撃時にあまり移動しないので、離れた相手に当てにくいものの、動作中に足場から落ちにくいという利点がある。

『インパクトアーツ』発動時

該当するキーブレード▶ パワーオブヒーロー、メタルチョコボ

	名前	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	使用条件
地上	突進振り下ろし	1回	1.06	2%	単	+100	―
地上	突進振り上げ	1回	1.06	2%	単	+100	ターゲットが遠くにいる／コンボの2段目以降
地上	上昇振り上げ	1回	1.06	2%	単	+100	ターゲットが上空かつ近くにいる
地上	Fジャンプ振り下ろし	1回	1.66	4%	複	+200	―
地上	F突進左右振り	2回	1.56	4%	複	+200	ターゲット以外の相手が近くにいる
空中	突進振り上げ	1回	1.06	2%	単下	+100	―
空中	突進右払い	1回	1.06	2%	単下	+100	コンボの2段目以降
空中	F縦回転振り下ろし	1回	1.66	4%	複下	+200	―

武器を振りはじめるのが少し遅いかわりに、威力が大きく、突進する距離も長い攻撃が多い。クリティカルヒットの発生確率やクロックゲージの上昇量もほかの武器より上だ。攻撃前のスキをカバーするために、敵の攻撃を受けにくい程度に離れた位置から仕掛けたあと、コンボで一気に攻めこむといい。

※1……クロックアビリティ『アタッチ○○』発動中は、相手にステータス異常を発生させることがある(→P.275)



『ソニックアーツ』発動時

該当するキーブレード▶ デザイアーランプ、ライオンハート

	名前		攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	使用条件
地上	上下振り		2回	0.47	0.5%	単	+50	―
地上	左右振り		2回	0.47	0.5%	単	+50	ターゲット以外の相手が近くにいる／コンボの2段目以降
地上	突進突き		1回	0.75	0.5%	単	+100	ターゲットが遠くにいる
地上	きりもみ上昇振り		2回	0.47	0.5%	単	+50	ターゲットが上空かつ近くにいる
地上	F 突進右払い		1回	1.47	2%	複	+200	―
空中	上下振り		2回	0.47	0.5%	単(下)	+50	―
空中	左右振り		2回	0.47	0.5%	単(下)	+50	ターゲット以外の相手が近くにいる／コンボの2段目以降
空中	突進突き		1回	0.75	0.5%	単(下)	+100	ターゲットが遠くにいる
空中	F 左右振り＆突き	振り	2回	0.63	2%	複(下)	+100	―
空中	F 左右振り＆突き	突き	1回	1.0	2%	複(下)	+100	―
空中	F 縦連続回転振り		3回	0.66	2%	複(下)	+100	ターゲットが遠くにいる

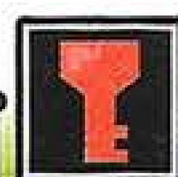
武器をすばやく振り、2〜3回連続で攻撃する技が多いので、クロックアビリティ『アタッチ○○』の効果で相手にステータス異常を発生させやすい。『きりもみ上昇振り』『左右振り＆突き』は相手との高低差が大きいと空振りしやすいため、上空の敵を攻撃するときはあらかじめ高くジャンプしておくのが確実。

ドナルド専用

	名前		攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	使用条件
地上	前進3連続振り	途中	2回	0.35	×	単(下)	+15	―
地上	前進3連続振り	最後	1回	0.35	1%	複(下)	+15	―
地上	F 前跳び振り下ろし		1回	1.38	×	複(下)	+50	―
空中	振り上げ		1回	1.0	×	単(下)	+50	―
空中	F 振り下ろし		1回	1.38	1%	複(下)	+50	―

グーフィー専用

	名前		攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	使用条件
地上	振り上げ		1回	1.0	×	単(下)	+20	―
地上	F 横2回転振り	途中	2回	1.0	×	単(下)	+15	―
地上	F 横2回転振り	最後	1回	1.0	×	単(下)	+30	―
空中	振り上げ		1回	1.0	×	単(下)	+20	―
空中	F 横回転振り上げ		1回	1.5	1%	複(下)	+60	―



アタックコマンド

共通データ | タイプ: 物理

チップの入手方法 P.224～226

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶ LV50 ▶ LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
ライズアッパー	8%	×	○	—	1回	0.75 ▶ 1.13 ▶ 1.5	1%	—	単	+70	5秒
少し前進しつつ武器を振り上げ、相手を真上に打ち上げる。動作が短時間で終わるので、打ち上げた相手をすぐに攻撃できる。											
エリアルブレイク	11%	×	○	—	1回	1.5 ▶ 1.88 ▶ 2.25	5%	—	複(下)	+140	10秒
ファイアブレード	13%	×	○	ファイア	1回	1.59 ▶ 1.69 ▶ 1.79	6%	炎上(10%)	複(下)	+210	12秒
ブリザドブレード	13%	×	○	ブリザド	1回	1.59 ▶ 1.69 ▶ 1.79	6%	凍結(10%)	複(下)	+210	12秒
サンダーブレード	13%	×	○	サンダー	1回	1.59 ▶ 1.69 ▶ 1.79	6%	帯電(10%)	複(下)	+210	12秒
エアロブレード	13%	×	○	エアロ	1回	1.59 ▶ 1.69 ▶ 1.79	6%	吹き上げ(10%)	複(下)	+210	12秒
前方に軽くジャンプし、落下しながら武器を振り下ろす。攻撃範囲がせまく、空中でくり出せないかわりに、威力は比較的大きい。											
スライドダッシュ	10%	○	×	—	1回	0.81 ▶ 1.16 ▶ 1.5	3%	—	単	+140	10秒
ヒートダッシュ	11%	○	×	ファイア	1回	0.86 ▶ 0.95 ▶ 1.05	4%	炎上(5%)	単	+210	12秒
アイスダッシュ	12%	○	×	ブリザド	1回	0.86 ▶ 0.95 ▶ 1.05	4%	凍結(5%)	単	+210	12秒
スパークダッシュ	11%	○	×	サンダー	1回	0.86 ▶ 0.95 ▶ 1.05	4%	帯電(5%)	単	+210	12秒
ウインドダッシュ	11%	○	×	エアロ	1回	0.86 ▶ 0.95 ▶ 1.05	4%	吹き上げ(5%)	単	+210	12秒
武器を正面に突き出したまま高速で突進する。威力は小さめだが、攻撃が遠くまで届くうえに動作時間も短いのが長所。											
リボルブブレイク	10%	×	×	—	1回	1.28 ▶ 1.64 ▶ 2.0	3%	—	複	+105	10秒
ファイアブラスト	12%	×	×	ファイア	1回	1.36 ▶ 1.46 ▶ 1.55	4%	炎上(5%)	複	+175	12秒
ブリザドブラスト	12%	×	×	ブリザド	1回	1.36 ▶ 1.46 ▶ 1.55	4%	凍結(5%)	複	+175	12秒
サンダーブラスト	12%	×	×	サンダー	1回	1.36 ▶ 1.46 ▶ 1.55	4%	帯電(5%)	複	+175	12秒
エアロブラスト	11%	×	×	エアロ	1回	1.36 ▶ 1.46 ▶ 1.55	4%	吹き上げ(5%)	複	+175	12秒
地上で横に1回転しながら武器を振りまわす。横や背後にいる相手も巻きこめるが、上空や遠くにいる相手には攻撃が届かない。											
スライドラッシュ	10%	○	○	—	1回	1.13 ▶ 1.41 ▶ 1.69	5%	—	複	+140	10秒
ファイアバスター	12%	○	○	ファイア	1回	1.2 ▶ 1.27 ▶ 1.34	6%	炎上(10%)	複	+210	12秒
ブリザドバスター	12%	○	○	ブリザド	1回	1.2 ▶ 1.27 ▶ 1.34	6%	凍結(10%)	複	+210	12秒
サンダーバスター	12%	○	○	サンダー	1回	1.2 ▶ 1.27 ▶ 1.34	6%	帯電(10%)	複	+210	12秒
エアロバスター	12%	○	○	エアロ	1回	1.2 ▶ 1.27 ▶ 1.34	6%	吹き上げ(10%)	複	+210	12秒
前方に突進し、武器を振り上げて攻撃する。突進中に少し浮かぶので、前方だけでなく頭上の相手もまとめて攻撃することが可能。											



名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶LV50 ▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
エリアルスラム	9%	○	○	—	1回	1.5 ▶1.88 ▶2.25	5%	—	複㊦	+140	10秒
ファイアスラム	12%	○	○	ファイア	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	6%	炎上(10%)	複㊦	+210	12秒
ブリザドスラム	12%	○	○	ブリザド	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	6%	凍結(10%)	複㊦	+210	12秒
サンダースラム	12%	○	○	サンダー	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	6%	帯電(10%)	複㊦	+210	12秒
エアロスラム	12%	○	○	エアロ	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	6%	吹き上げ(10%)	複㊦	+210	12秒

前方宙返りをしながら武器を振り下ろす。攻撃の流れは『エリアルブレイク』に似ているが、こちらは空中でもくり出せる。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
ランドクラッシュ	10%	○	×	—	1回	1.5 ▶1.88 ▶2.25	3%	—	単㊦	+140	10秒
ヒートダイヴ	12%	○	×	ファイア	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	4%	炎上(5%)	単㊦	+210	12秒
アイスダイヴ	12%	○	×	ブリザド	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	4%	凍結(5%)	単㊦	+210	12秒
スパークダイヴ	12%	○	×	サンダー	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	4%	帯電(5%)	単㊦	+210	12秒
ウインドダイヴ	12%	○	×	エアロ	1回	1.59 ▶1.69 ▶1.79	4%	吹き上げ(5%)	単㊦	+210	12秒

やや前方に浮かんだあと、真下に武器を突き出したまま急降下攻撃を仕掛ける。攻撃はガードされるか地面にぶつかるまで行なう。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
ストライクレイド	15%	×	×	—	2回	1.0 ▶1.25 ▶ 1.5	3%	—	複	+105	14秒
ファイアレイド	17%	×	×	ファイア	2回	1.06 ▶1.13 ▶ 1.2	4%	炎上(10%)	複	+175	16秒
ブリザドレイド	18%	×	×	ブリザド	2回	1.06 ▶1.13 ▶ 1.2	4%	凍結(10%)	複	+175	16秒
サンダーレイド	18%	×	×	サンダー	2回	1.06 ▶1.13 ▶ 1.2	4%	帯電(10%)	複	+175	16秒
エアロレイド	16%	×	×	エアロ	2回	1.06 ▶1.13 ▶ 1.2	4%	吹き上げ(10%)	複	+175	16秒

正面に武器を投げる。投げた武器は敵や障害物を貫通しながら直進し、しばらくすると引き返して手元にもどってくるが、そのときまでソラは身動きできない。攻撃は同じ相手に往路と復路の両方で当たる。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
エリアルスイープ	11%	×	×	—	3回	0.75 ▶0.91 ▶1.08	2%	—	複	+70	12秒
ヒートスイープ	14%	×	×	ファイア	3回	0.8 ▶0.84 ▶0.88	3%	炎上(2%)	複	+140	14秒
アイススイープ	14%	×	×	ブリザド	3回	0.8 ▶0.84 ▶0.88	3%	凍結(2%)	複	+140	14秒
スパークスイープ	14%	×	×	サンダー	3回	0.8 ▶0.84 ▶0.88	3%	帯電(2%)	複	+140	14秒
ウインドスイープ	13%	×	×	エアロ	3回	0.8 ▶0.84 ▶0.88	3%	吹き上げ(2%)	複	+140	14秒

高速でスピンして武器を横に振りまわしながら前方に跳ぶ。高い位置にいる相手も攻撃できるが、当たる回数は1～2回になる。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
エアスパイラル	13%	○	×	—	3回	0.81 ▶0.99 ▶1.17	2%	—	複	+70	12秒
ヒートストーム	16%	○	×	ファイア	3回	0.86 ▶0.91 ▶0.96	3%	炎上(2%)	複	+140	14秒
アイスストーム	16%	○	×	ブリザド	3回	0.86 ▶0.91 ▶0.96	3%	凍結(2%)	複	+140	14秒
スパークストーム	16%	○	×	サンダー	3回	0.86 ▶0.91 ▶0.96	3%	帯電(2%)	複	+140	14秒
ウインドストーム	15%	○	×	エアロ	3回	0.86 ▶0.91 ▶0.96	3%	吹き上げ(2%)	複	+140	14秒

ターゲットに突進しつつ、前方宙返りして武器を縦に振りまわす。突進する距離が短いかわりに、前後と上下の広い範囲を攻撃できる。

アタックコマンド

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶ LV50 ▶ LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
チェーンレイヴ	13%	○	×	—	4回	0.88 ▶ 1.19 ▶ 1.5	3%	—	複	+140	20秒
武器を目の前でプロペラのように回転させ、前方に飛んで攻撃する。動作中に攻撃されても、回転する武器で受ければガードが可能。											
ラッシュアッパー 突進	15%	○	×	—	3回	0.78 ▶ 1.03 ▶ 1.27	2%	—	複	+53	20秒
ラッシュアッパー 宙返り			×	—	1回	1.0 ▶ 1.31 ▶ 1.63	4%	—	複	+105	
武器を突き出したまま突進したあと、宙返りしながら武器を振って相手を打ち上げる。突進の速度は速く、移動距離も長い。											
ハードストライク	19%	×	×	—	1回	1.88 ▶ 2.58 ▶ 3.28	7%	—	複	+280	20秒
少し前進しながら武器を振り上げ、当たった相手を遠くまで吹き飛ばす。攻撃範囲がせまいかわりに、一撃の威力が大きい。											
スタンインパクト	16%	×	×	—	1回	1.38 ▶ 1.72 ▶ 2.06	5%	気絶 (100%)	複下	+210	20秒
地面に武器を刺し、衝撃波を放って周囲の相手を気絶状態にする。動作が速いうえ、攻撃をガードされてもよろめかずにすむ。											
イラプション 武器	18%	×	×	—	1回	0 ▶ 0 ▶ 0	1%	—	単下	+35	25秒
イラプション 爆発			×	—	1回	1.75 ▶ 2.41 ▶ 3.06	6%	—	複下	+245	
ジャンプして武器で急降下攻撃を仕掛け、着地時に大爆発を起こして周囲の相手を打ち上げる。攻撃をガードされてもよろめかない。											
ザンテツケン	22%	×	×	—	1回	1.75 ▶ 2.19 ▶ 2.63	75%	—	複	+350	25秒
その場で身構えたあと、高速で突進しながら武器を振り抜き、当たった相手を打ち上げる。クリティカルヒット時は、威力倍率とクロックゲージの上昇量がそれぞれ1.5倍になる。また、アルテマウェポンのクロックアビリティ『真・ザンテツケン』の発動中なら、ボス敵以外を一撃で倒せるうえにクロックゲージの上昇量が3倍になる。攻撃をガードされてもよろめかないのも特徴。											
ジャッジオブ3	24%	○	×	—	3回	1.75 ▶ 2.19 ▶ 2.63	5%	—	単下	+210	25秒
後方に跳び、3本に分裂させた武器を前方に投げる。武器は相手を追ってしばらく飛んだあと、ワープして手元にもどってくる。											
ショックフォール	15%	○	×	—	1回	1.75 ▶ 2.41 ▶ 3.06	8%	—	単下	+280	25秒
軽く跳んでから急降下し、着地と同時に武器を地面に刺すことで地表に衝撃波を放つ。空中にいる相手には攻撃が届かない。											
グラビデドロップ	23%	×	×	—	1回	1.75 ▶ 2.41 ▶ 3.06	6%	—	複	+280	25秒
真上に高くジャンプし、目の前に作り出した重力の弾で周囲の敵を引き寄せたあと、重力の弾を爆発させてダメージを与える。											
グーフィー専用											
グーフターボ	—	○	×	—	3回	0.81(レベルは固定)	×	—	複	+150	4秒
後方宙返りをしてから地面に置いた盾の上に乗り、そのまま前方に高速ですべって突進する。											
グーフトルネド	—	○	×	—	5回	0.81(レベルは固定)	×	—	複	+200	11秒
両手を広げた姿勢で何度もスピンしながら突進する。ターゲットが地上にいるときは大きな円を描くように移動するのに対し、空中にいるときはターゲットを追って飛行しつつ攻撃する。											


チェーンレイヴ


グラビデドロップ

 マジックコマンド

共通データ	タイプ
	魔法

チップの入手方法 P.227～229

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶ LV50 ▶ LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
ファイア	14%	○	×	ファイア	1回	1.38 ▶ 1.45 ▶ 1.53	×	炎上（20%）	単㊦	+140	10秒
ファイラ	15%	○	×	ファイア	1回	1.63 ▶ 1.71 ▶ 1.8	×	炎上（30%）	単㊦	+175	12秒
ファイガ	16%	○	×	ファイア	1回	1.81 ▶ 1.91 ▶ 2.01	×	炎上（40%）	単㊦	+210	14秒
ターゲットを追って飛ぶ炎の弾を撃つ。弾が当たるのは1体の相手のみだが、飛距離が長く、追尾能力も高いので当たりやすい。上位のコマンドほど威力が大きくなるものの、弾の速度や飛距離はどれも同じ。											
トリプルファイガ	16%	○	×	ファイア	3回	1.38 ▶ 1.41 ▶ 1.45	×	炎上（40%）	単㊦	+210	20秒
『ファイア』と似た性質の弾を3連射する。1発の威力は『ファイア』とほぼ同じだが、消費メモリやリロード時間などがちがう。											
バーストファイガ	16%	○	×	ファイア	1回	2.13 ▶ 2.21 ▶ 2.29	×	炎上（50%）	単㊦	+245	18秒
炎の弾を正面に1発撃つ。弾に追尾能力はないものの、威力が大きいだけでなく、当たった相手を遠くへ吹き飛ばすことが可能。											
トリプルバースト	16%	○	×	ファイア	3回	1.5 ▶ 1.54 ▶ 1.58	×	炎上（50%）	単㊦	+245	25秒
『バーストファイガ』と似た性質の弾を3連射する。弾の数が多いかわりに、一撃の威力が小さめで、リロード時間も長い。											
フレイムフォール	24%	○	×	ファイア	1回	2.0 ▶ 2.09 ▶ 2.19	×	炎上（80%）	単㊦	+280	30秒
炎の弾を山なりの軌道で飛ばす。弾は敵や障害物に当たると大爆発を起こして広範囲を攻撃できる。頭上や前方に障害物がある場所で使うと、飛ばしたばかりの弾が障害物に当たり、攻撃がターゲットまで届かないことが多い。											
ブリザド	19%	○	×	ブリザド	1回	1.31 ▶ 1.38 ▶ 1.46	×	凍結（20%）	単㊦	+105	10秒
ブリザラ	21%	○	×	ブリザド	1回	1.56 ▶ 1.65 ▶ 1.73	×	凍結（30%）	単㊦	+140	12秒
ブリザガ	22%	○	×	ブリザド	1回	1.75 ▶ 1.85 ▶ 1.94	×	凍結（40%）	単㊦	+175	14秒
正面に氷の弾を撃つ。弾は敵や障害物を貫通し、当たったすべての敵にダメージを与える。上位のコマンドでも飛距離に差はない。											
トリプルブリザガ	22%	○	×	ブリザド	3回	1.31 ▶ 1.35 ▶ 1.38	×	凍結（40%）	単㊦	+175	20秒
『ブリザド』と似た性質の弾を3連射する。威力は小さめだが、凍結状態の発生確率が高く、クロックゲージの上昇量も多い。											
パスートブリザガ	20%	○	×	ブリザド	下記	0.7 ▶ 0.73 ▶ 0.75	×	凍結（25%）	単㊦	+70	18秒
敵や障害物を貫通する氷の弾を撃つ。弾は少し直進したあとターゲットを追って何度も突進し、同じ相手に5～8回当たる。											
トリプルパスート	22%	○	×	ブリザド	下記	0.47 ▶ 0.48 ▶ 0.5	×	凍結（25%）	単㊦	+70	25秒
『パスートブリザガ』と似た性質の弾を3発同時に撃つ。威力は小さめだが、弾の数が多いので当たる回数が20回を超える場合も。											
アイシクルマイン	20%	○	×	ブリザド	1回	1.25 ▶ 1.31 ▶ 1.38	×	凍結（80%）	単㊦	+175	30秒
武器を頭上に掲げ、空中に氷の結晶を設置する。結晶は5秒経過するか敵が近づくと砕け散り、広範囲を攻撃することが可能。											


フレイムフォール


アイシクルマイン

マジックコマンド

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
サンダー	12%	○	×	サンダー	8回	0.88▶0.9▶0.93	×	帯電(15%)	単㊦	+105	10秒
サンダラ	15%	○	×	サンダー	9回	1.0▶1.03▶1.06	×	帯電(25%)	単㊦	+140	12秒
サンダガ	16%	○	×	サンダー	10回	1.16▶1.19▶1.23	×	帯電(35%)	単㊦	+175	14秒

ソラの前後左右に雷を8回連続で落とす。雷は障害物の下には届かないものの、同じ相手に4回以上当たるので大ダメージを与えることが可能。上位のコマンドほど落雷の範囲が広がって威力も大きくなる。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
チェイスサンダー	18%	○	×	サンダー	10回	1.16▶1.19▶1.22	×	帯電(45%)	単㊦	+140	18秒
チェイスパルサー	18%	○	×	サンダー	6回	1.5▶1.54▶1.58	×	帯電(45%)	単㊦	+105	18秒

ターゲットを追うように複数の雷を手前から順に落とす。『チェイスパルサー』は、『チェイスサンダー』よりも雷を落とす回数が少ないうえにペースも遅いものの、威力は大きめになっている。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
スパークショック	20%	○	×	サンダー	下記	0.53▶0.56▶0.59	×	帯電(50%)	単㊦	+35	30秒

頭上に浮かべた武器から広範囲に放電する。一撃の威力は小さいが、10回以上連続で当たるため、与えるダメージの合計は大きい。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
エアロ	15%	○	×	エアロ	1回	1.31▶1.38▶1.46	×	吹き上げ(20%)	単㊦	+140	10秒
エアロラ	16%	○	×	エアロ	1回	1.56▶1.65▶1.73	×	吹き上げ(30%)	単㊦	+175	12秒
エアロガ	17%	○	×	エアロ	1回	1.75▶1.85▶1.94	×	吹き上げ(40%)	単㊦	+210	14秒

風の弾を撃つ。弾はターゲットを追って飛び、当たった相手を真上に打ち上げるか吹き上げ状態にする。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
チェイストルネド	18%	○	×	エアロ	1回	0.69▶0.71▶0.74	×	吹き上げ(30%)	単㊦	+105	18秒
チェイスウインド	18%	○	×	エアロ	1回	0.53▶0.55▶0.56	×	吹き上げ(5%)	単㊦	+53	18秒

正面につむじ風を放つ。つむじ風はターゲットを追うように地表をすべって「相手を打ち上げるか吹き上げ状態にする→相手の落下地点にまわりこんでふたたび攻撃」をくり返すが、4秒経過するか壁にぶつかると消えてしまう。『チェイスウインド』は、つむじ風の移動速度が『チェイストルネド』より遅いかわりに、連続で攻撃できるペースが早い。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
サイクロン	17%	○	×	エアロ	2回	2.0▶2.09▶2.19	×	吹き上げ(80%)	単㊦	+315	30秒

真上に浮かんだソラが、武器を中心に竜巻を起こす。竜巻は周囲の敵を引き寄せてから吹き飛ばし、合計で2回のダメージを与える。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
ケアル	9%	○	×	—	—	0.75▶0.86▶0.96	—	—	×	+140	20秒
ケアルラ	10%	○	×	—	—	1.06▶1.21▶1.36	—	—	×	+175	30秒
ケアルガ	11%	○	×	—	—	1.38▶1.57▶1.76	—	—	×	+210	40秒

武器を頭上に掲げ、ソラのHPを回復する。動作をはじめてからHPが回復するまでには少し時間がかかる。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0▶LV50▶LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
エスナ	10%	○	×	—	—	0.38▶0.61▶0.84	—	—	×	+70	20秒

武器を頭上に掲げ、ソラのステータス異常を解除しつつHPも回復する。回復までの所要時間は『ケアル』とほぼ同じ。


スパークショック


サイクロン



名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶ LV50 ▶ LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
マグネ	17%	○	×	──	1回	0.44 ▶ 0.72 ▶ 1.01	×	マグネ(100%)	×	+35	15秒
マグネラ	17%	○	×	──	1回	0.44 ▶ 0.88 ▶ 1.31	×	マグネ(100%)	×	+70	20秒
マグネガ	21%	○	×	──	1回	0.44 ▶ 0.97 ▶ 1.5	×	マグネ(100%)	×	+105	25秒

頭上に磁場を発生させ、ダメージを与えつつ周囲の敵を引き寄せる。上位のコマンドほど効果範囲が広く、攻撃時間も長い。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶ LV50 ▶ LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
スナイプマグネ	18%	○	×	──	1回	0.44 ▶ 1.09 ▶ 1.75	×	マグネ(100%)	×	+70	10秒

ターゲットを追ってゆっくり飛ぶ磁力の弾を撃つ。弾が当たった相手は、ダメージを受けながらソラのいる方向へ少し引き寄せられる。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶ LV50 ▶ LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
スロウ	14%	○	×	──	1回	0.38 ▶ 0.63 ▶ 0.89	×	スロウ(100%)	×	+53	30秒
ストップ	14%	○	×	──	1回	0.38 ▶ 0.63 ▶ 0.89	×	ストップ(100%)	×	+53	40秒
コンフュ	14%	○	×	──	1回	0.38 ▶ 0.63 ▶ 0.89	×	コンフュ(100%)	×	+53	30秒

ソラの近くにいる敵にダメージを与え、コマンドの種類に応じたステータス異常を発生させる(確実に防ぐ相手をのぞく)。消費メモリ、攻撃範囲、クロックゲージ上昇量はどのコマンドも同じだが、リロード時間は『ストップ』だけ長め。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率 LV0 ▶ LV50 ▶ LV100	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
クエイク	15%	×	×	──	1回	2.25 ▶ 2.95 ▶ 3.66	×	気絶(100%)	単Ⓣ	+280	30秒

真上にジャンプしてから足元に武器を刺し、周囲一帯に地震を起こす。威力はとても大きいが、空中にいる相手には当たらない。

ドナルド専用

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
ドナファイガ	──	○	×	──	1回	1.38(レベルは固定)	×	──	単	+420	4秒

ターゲットを追って飛ぶ炎の弾を撃つ。弾は何かに当たると爆発するが、ターゲット以外の相手を巻きこむことはできない。

名前	消費メモリ	空中使用	武器リーチ反映	属性	攻撃回数	威力倍率	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊	クロックゲージ基本上昇量	リロード基本時間
ドナサンダガ	──	○	×	──	8回	0.88(レベルは固定)	×	──	単	+245	11秒

ターゲットの周囲に雷を何度も落とす。ソラの『サンダガ』とちがい、ターゲットの位置に雷が落ちるので攻撃を当てやすい。

アイテムコマンド

共通データ	空中使用	ステータス異常
	×	──

チップの入手方法 P.229

名前	消費メモリ	最大セット数	解説
ポーション	9%	3個	ソラのHPを30回復する(※1／※2)
ハイポーション	11%	2個	ソラのHPを50回復する(※1／※2)
エーテル	11%	3個	クロックゲージを1レベルぶんためる。この方法でクロックレベルが1上がった場合、超過してたまるぶんは切り捨てになる
ハイエーテル	12%	2個	クロックゲージを2レベルぶんためる。この方法でクロックレベルが2上がった場合、超過してたまるぶんは切り捨てになる
オールキュア	10%	3個	ソラのステータス異常を解除する(※1)
エリクサー	10%	2個	ソラのHPを全回復し、ステータス異常を解除する(※1)
ラストエリクサー	12%	1個	ソラのHPを全回復し、ステータス異常を解除する(※1)。さらに、クロックゲージをフィニッシュコマンドが使える量までためる(※3)

※クロックアビリティ『メディック』発動中は、HPの回復量やクロックゲージのたまる量が2倍になる
※1……ホロウバスティオン前編では、同行しているドナルドやグーフィーにも効果がある
※2……オリンポスコロシアムのターン制RPGでは、選んだ味方ひとりにコマンドを使うことができる
※3……ホロウバスティオン前編では、ドナルドと合流するまでクロックゲージをためる効果が現れない

フィニッシュコマンド

チップの入手方法 P.237

シンプルタイプ

共通データ	空中使用	武器リーチ反映	属性	クリティカル率	ステータス異常
	○	×	―	×	―

ラッシュブレード

ボイス いくぞ！(発動時)



タイプ		威力倍率
物理	LV2	0.6→0.69→0.77→0.86→1.03
攻撃回数 5回	LV3	0.74→0.84→0.95→1.05→1.27
ブロック破壊 複⊤	MAX	0.88→1.0→1.13→1.25→1.5

ターゲットがいる方向に前進しながら武器を5回連続で振る(ターゲットがいないときは移動距離が短めになる)。一撃の威力は、上記のように後半の攻撃ほど大きくなる。

エナジーボム

ボイス 受けてみろ！(発動時)



タイプ		威力倍率
魔法	LV2	1.12
攻撃回数 1回	LV3	1.37
ブロック破壊 複⊤	MAX	1.63

真上に跳んで周囲の5ヵ所に光の弾を並べ、それらを同時に爆発させて攻撃する。相手が別々の爆発に当たる位置にいれば、複数回ダメージを与えることも可能。

ホーリー

ボイス 光よ！(発動時)



タイプ		威力倍率
魔法	LV2	0.86
攻撃回数 5回	LV3	1.05
ブロック破壊 複⊤	MAX	1.25

ターゲット(いなければソラ)の足元から光の柱を5回打ち上げる。ターゲットマークさえ表示されていれば遠くの相手にも攻撃が届き、その周囲の敵を巻きこむことができる。

メガフレア

ボイス トドメだ！(発動時)



タイプ		威力倍率
魔法	LV2	2.23
攻撃回数 1回	LV3	2.74
ブロック破壊 ×	MAX	3.25

正面に向けた武器を中心に大爆発を起こす。攻撃範囲がとても広いうえに威力も大きい。フィニッシュコマンドでは唯一、ブロックを破壊することができない。

メテオレイン

ボイス 落ちろ！(発動時)



タイプ		威力倍率
物理	LV2	1.12
攻撃回数 5回	LV3	1.37
ブロック破壊 複⊤	MAX	1.63

上空に跳び上がったあと、5個の隕石を扇状に落とす。隕石は落下と同時に爆発し、広範囲を攻撃可能。同じ相手に別々の攻撃が当たることも多く、与えるダメージは大きい。

ブラスティングゾーン

ボイス 終わりだ！(発動時)



タイプ		威力倍率
物理	LV2	2.75
攻撃回数 1回	LV3	3.38
ブロック破壊 複⊤	MAX	4.0

武器から光を伸ばして巨大な剣に変え、長い距離を突進してその剣を振り下ろす。光の剣のリーチがとても長く、突進の速度も速いため、攻撃を回避されることはまずない。

コマンド入力タイプ

共通データ	空中使用	タイプ	属性	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊
	○	物理	—	×	—	複🅣

クイックコンボ

ボイス トドメだ！(EXCELLENT時)



	攻撃回数	威力倍率
通常	各1回	0.75
EXCELLENT	2回	1.0

	制限時間	入力目標
LV2	4秒	5回
LV3	7秒	10回
MAX	10秒	15回

武器リーチ反映
○

追加入力に成功するたびに、『たたかう』の高速版にあたる動作で攻撃する。EXCELLENT時は、武器を上下に振る攻撃をくり出す。

追加入力



大きな円の下側にふたつの矢印が表示される。大きな矢印は十字ボタンを押す方向で、その下にはつぎに押す方向が小さな矢印で表示される。指示どおりに十字ボタンを押せば入力成功だが、別の方向に押すとミスになってしまう。なお、攻撃の動作は『たたかう』と同じなので、入力に成功するペースが速ければコンボの動作で攻撃できる。

スターレイヴ

ボイス 受けてみろ！(EXCELLENT時)



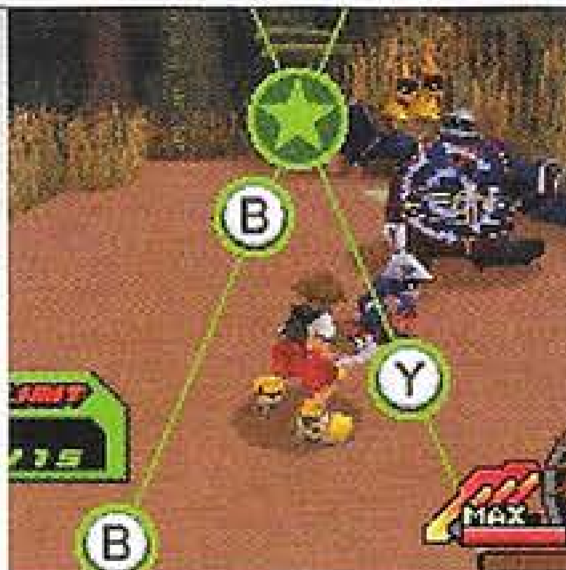
	攻撃回数	威力倍率
通常	各1回	0.81
EXCELLENT	2回	1.25

	制限時間	入力目標
LV2	6秒	5回
LV3	11秒	10回
MAX	15秒	15回

武器リーチ反映
○

追加入力に成功するたびに武器を振り上げて攻撃する。EXCELLENT時は、頭上に掲げた武器から衝撃波を放ち、広範囲を攻撃する。

追加入力



Xの字に交差する線のどちらかに沿って、A、B、X、Yボタンのいずれかのマークが下から流れてくる。線が交差する場所の「★」マークと重なったボタンをその瞬間に押せば入力成功で、別のボタンを押すかタイミングが合わないとミスになる(押さないだけならミスにならない)。入力に成功するたびに、下から流れてくるマークの移動速度が上がる。

エイミングソウ

ボイス 終わりだ！(EXCELLENT時)



	攻撃回数	威力倍率
通常	各1回	0.81
EXCELLENT	2回	1.25

	制限時間	入力目標
LV2	8秒	5回
LV3	14秒	10回
MAX	20秒	15回

武器リーチ反映
×

追加入力に成功するたびに高速スピンで突進する。EXCELLENT時は大きな竜巻を起こし、通常よりも広い範囲を攻撃することが可能。

追加入力



大きな円の上下左右にA、B、X、Yボタンの各マークがニンテンドーDSと同じ配置で並び、円の上を緑色のカーソルが時計まわりに周回をくり返す。カーソルが重なったボタンをその瞬間に押せば入力成功で、別のボタンを押すかタイミングが合わないとミスになる(押さないだけならミスにならない)。成功するたびにカーソルの移動速度が上がる。

ドナルド&グーフィー同行時(→P.159)専用



エイミングレイ

ボイス 力を！(発動時)

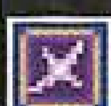
	攻撃回数	威力倍率
通常	各1回	0.3
EXCELLENT	1回	6.0

制限時間	入力目標	武器リーチ反映
20秒	15回	×

ソラ、ドナルド、グーフィーが背中合わせで円陣を組み、それぞれが正面に光線を放ったまま全員で横に回転する(※1)。追加入力は『エイミングソウ』に似ているが、カーソルの周回方向が逆で、入力をミスするとカーソルの速度が遅くなる点がちがう。EXCELLENT時は、全員が同時に閃光を放って広範囲を攻撃する。

※1……コマンドを使った瞬間にドナルドとグーフィーのステータス異常を解除したり、ダウンから復活させてHPを残り3分の1まで回復したりする効果もある

フィニッシュコマンド



D魔法タイプ

共通データ	空中使用	武器リーチ反映	タイプ	クリティカル率	ステータス異常	ブロック破壊
	○	×	魔法	×	──	単下

Dファイラ／Dファイガ

Dファイラ



Dファイガ



ボイス 炎よ！（発動時）

属性	威力倍率	
ファイア	Dファイラ	Dファイガ
攻撃回数	0.47	0.7
各1回		

制限時間	Dファイラ	Dファイガ
LV2	4秒	6秒
LV3	7秒	11秒
MAX	10秒	15秒

カメラがソラの視点に切りかわり、画面の中央に照準が表示される。そのあいだは移動できないが、十字ボタンで照準を動かし、Aボタンで炎の弾を正面に撃つことが可能。弾の飛距離がとても長く、照準さえ合っていれば遠くの相手にも届く。十字ボタンの入力方向と照準の移動方向の対応は、コンフィグの「カメラ上下」「カメラ左右」での設定に準拠(→P.22)。

Dブリザラ／Dブリザガ

Dブリザラ



Dブリザガ



ボイス 凍れ！（発動時）

属性	威力倍率	
ブリザド	Dブリザラ	Dブリザガ
攻撃回数	1.13	1.69
各1回		

制限時間	Dブリザラ	Dブリザガ
LV2	4秒	6秒
LV3	7秒	11秒
MAX	10秒	15秒

氷の塊になったソラが、地面の上を高速で転がって突進する。障害物にぶつかったときは跳ね返って進路が変わるものの、移動を止めたりジャンプしたりすることはできない。Aボタンを押したままにすると、障害物にぶつかっても進路が変わらなくなるうえに十字ボタンの左右でソラの向きを変えることが可能で、Aボタンを放せばその方向へ突進をはじめる。

Dサンダラ／Dサンダガ

Dサンダラ



Dサンダガ



ボイス いかずちよ！（発動時）

属性	威力倍率	
サンダー	Dサンダラ	Dサンダガ
攻撃回数	0.38	0.56
下記		

制限時間	Dサンダラ	Dサンダガ
LV2	4秒	6秒
LV3	7秒	11秒
MAX	10秒	15秒

空中に浮いたソラの足元に黄色のマーカーが現れる。マーカーは十字ボタンで前後左右に動かすことができ（動く速度は『Dサンダガ』のほうが速め）、Aボタンを押すとマーカーの場所に一拍おいてから落雷で攻撃可能。Aボタンを押したままにすると、マーカーの移動速度が遅くなるかわりに、雷が4回落ちた直後からマーカー周辺の広範囲に雷が落ちつづける。



ボーナスコラム オススメのコマンド

コマンドの種類はとても多く、ひとつひとつが異なる長所と短所を持つ。それを踏まえたうえでオススメのコマンドを、カテゴリーごとにピックアップしてみた。この情報を参考にして、コマンドマトリックスやデコレーションマトリックスにセットするものを決めよう。

アタックコマンド

威力の大きなコマンドだけでなく、使用した直後に『たたかう』などで攻めつづけられるコマンドが役に立つ。どのコマンドを使う場合も、攻撃の威力が大きくなるように、ソラの攻撃力とコマンドのレベルを極力上げておきたい。

コマンド	オススメの理由
スライドダッシュ、ヒートダッシュ（※1）	● 消費メモリが少ない ● 攻撃しながら相手に接近でき、直後に別の攻撃をくり出せる ● 遠くの足場へ渡る手段になる
スライドラッシュ、ファイアバスター（※1）	● 消費メモリが少ない ● 攻撃が比較的遠くまで届く ● やや上空の相手も巻きこめる ● 威力が比較的大きい
エリアルスイープ、ヒートスイープ（※1）	● 消費メモリが比較的少ない ● 攻撃範囲が広く、ブロックをまとめて壊すのにも役立つ ● 属性を持つものは、クロックゲージを一気にためることが可能
エアスパイラル、ヒートストーム（※1）	● 前方と上下の相手を攻撃できる ● 相手を打ち上げ、さらに空中コンボなどで一方的に攻撃可能
チェーンレイヴ	● 武器で受けた攻撃をガード可能 ● 相手の近くで使えば、威力の大きい攻撃が2～3回当たる
ジャッジオブ3	● 攻撃が相手を追って遠くまで届く ● 威力がとても大きい

※1……動作が同じで別の属性を持つ技でも可

マジックコマンド

安全に戦えるよう、遠くから攻めたり自分を回復したりできるコマンドを使おう。マジックコマンドは全体的にリロード時間が長いので、コマンドコンバートを利用して、セットするコマンドに「R」のマークをつけておくのが基本。

コマンド	オススメの理由
トリプルファイガ	● 弾の飛距離が長く、追尾も正確 ● 撃った弾が3発とも当たれば、大ダメージを与えられる
トリプルバスート	● 弾が敵や障害物を貫通し、何度もダメージを与えることができる ● 敵を凍結状態にしやすい ● クロックゲージが多くたまる
サンダー、サンダラ、サンダガ	● ソラの周囲にいるすべての敵に何度も攻撃が当たる ● 頭上にあるブロックを壊すのにも利用できる（→P.80）
ケアル	● 消費メモリがとても少ない ● リロード時間が比較的短い ● 魔法力を上げたりサポートアビリティを利用したりすれば、1回の使用でHPを全回復できる
エスナ	● ステータス異常を解除するだけでなく、HPもそれなりに回復できる
マグネ、マグネラ	● 周囲にいる敵を引き寄せ、しばらく動きを封じることができる ● 消費メモリが比較的少ない

アイテムコマンド

使用するたびに個数が減るため、ここぞという場面で使いたい。ただし、チップをこまめに入手できる『ポーション』や『エーテル』は、所持数にゆとりがあれば積極的に使ってかまわない。

コマンド	オススメの理由
ポーション	● 1スロットに3個もセットできる ● 消費メモリが少ない ● 『オートポーション』発動時は自動的に使用できる（→P.275）
エーテル、ハイエーテル	● クロックアビリティやフィニッシュコマンドをこまめに利用できるようになる ● 『メディック』発動中はゲージのたまる量が2倍になり、実用度がさらに上がる（→P.276）

フィニッシュコマンド

攻撃の威力と範囲だけでなく、無敵になる時間の長さも考えて選ぼう。また、ソラの攻撃力が高ければ物理タイプ、魔法力が高ければ魔法タイプのものを使うのが理想だ。

コマンド	タイプ	オススメの理由
ホーリー	魔法	● 遠くの敵も正確に狙える
メガフレア	魔法	● 攻撃範囲がとても広い
メテオレイン	物理	● 大ダメージを数回与える ● 前方の広範囲を攻撃可能
ブラスティングゾーン	物理	● 威力がとても大きい ● 攻撃範囲が広め
エイミングソウ	物理	● 無敵になる時間がとても長い（追加入力を目標回数まで成功させると終了）
Dファイラ、Dファイガ	魔法	● 弾の飛距離がとても長い ● 無敵になる時間が長い
Dサンダラ、Dサンダガ	魔法	● Aボタンを押したままにすれば広範囲を攻撃できる ● 無敵になる時間が長い



アビリティリスト

ABILITY LIST

このリストでは、アビリティの種類ごとに効果や得る方法などを解説している。各アビリティを活用したければ、一読の価値ありだ。

リストの見かた

【サポートアビリティは基本データ画面の「アビリティ」に表示される順で掲載、クロックアビリティは効果の傾向をもとに並べた順で掲載】

サポートアビリティ

▶ステータスチップで得られるアビリティ

サポートアビリティ①

名前②	効果③	必要なステータスチップ④	チップの入手方法⑤
ファイア	ファイア属性の攻撃の威力倍率が「○%」(※1)上がる	ファイア+1、ファイア+2、ファイア+3、ファイア+4	P.231

▶ボーナスブースターで得られるアビリティ

名前②	上限レベル⑥	効果③	取得可能な時期⑦: ゲーム開始直後	トラヴァースタウン	ワンダーランド	オリンポスコロシアム	アグラバー	ホロウバスティオン前編	ホロウバスティオン後編	忘却の城	エンディング後
ライブラ	4	ターゲットのHPの量を示すゲージが、画面右上のターゲット名の下に表示される(ゲージの見かたはP.37を参照)。また、フリークエストで、隠されたバックドアを発見できる レベルアップによる変化 ●発見できるバックドアが増える	①→			②→		③→			④

▶アクセサリで得られるアビリティ

名前②	効果③	必要なアクセサリチップ④	チップの入手方法⑤
トータルガード	「リフレクトガード」で背後からの攻撃もガードできるようになる	アーマーバングル	P.237

クロックアビリティ

クロックアビリティ①

名前②	効果③	発動できるキーブレード⑧: キーブレード	解放レベル	クロックレベル⑨	フィニッシュアイコン⑩
カウンターブリザド	攻撃をガードすると、その相手を100%の確率で凍結状態にする(※1)	ウィッシュスター	3	MAX	
		過ぎ去りし思い出	4	LV3	

①**カテゴリー**……アビリティの分類。
②**名前**……アビリティの名前。
③**効果**……アビリティの効果。同じ種類のアビリティを複数取得してレベルアップできるものについては、レベルごとのちがいも解説している。
④**必要なステータスチップ／必要なアクセサリチップ**……そのアビリティを得るのに必要なチップ。
⑤**チップの入手方法**……そのアビリティを得るのに必要なチップの入手方法が載っているページ。
⑥**上限レベル**……そのアビリティのレベルの上限。
⑦**取得可能な時期**……そのアビリティを取得できる時期。①→の数字は、どのワールドのエピソードを開始したときに何個目のアビリティを取得できるようになるかを表す。
⑧**発動できるキーブレード**……そのアビリティを発動できるキーブレード。キーブレードがどのレベルのときにアビリティが解放されるかも併記している。キーブレードのレベルと名前の対応はP.276に掲載。
⑨**クロックレベル**……⑧「発動できるキーブレード」でそのアビリティを発動できるクロックレベル。
⑩**フィニッシュアイコン**……⑧「発動できるキーブレード」で、そのアビリティにフィニッシュアイコン(→P.54)がついているかどうか。



サポートアビリティ

ステータスチップで得られるアビリティ

名前	効果	必要なステータスチップ	チップの入手方法
ファイア	ファイア属性の攻撃の威力倍率が「○%」(※1)上がる	ファイア+1、ファイア+2、ファイア+3、ファイア+4	P.231
ブリザド	ブリザド属性の攻撃の威力倍率が「○%」(※1)上がる	ブリザド+1、ブリザド+2、ブリザド+3、ブリザド+4	P.231
サンダー	サンダー属性の攻撃の威力倍率が「○%」(※1)上がる	サンダー+1、サンダー+2、サンダー+3、サンダー+4	P.231～232
エアロ	エアロ属性の攻撃の威力倍率が「○%」(※1)上がる	エアロ+1、エアロ+2、エアロ+3、エアロ+4	P.232
ケアル	『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』『エスナ』の威力倍率(HPの回復量に影響)が「○%」(※1)上がる	ケアル+1、ケアル+2、ケアル+3、ケアル+4	P.232
レジストファイア	ファイア属性の攻撃で受けるダメージが「○%」(※1)減る	レジストファイア+1、レジストファイア+2、レジストファイア+3、レジストファイア+4	P.232
レジストブリザド	ブリザド属性の攻撃で受けるダメージが「○%」(※1)減る	レジストブリザド+1、レジストブリザド+2、レジストブリザド+3、レジストブリザド+4	P.232～233
レジストサンダー	サンダー属性の攻撃で受けるダメージが「○%」(※1)減る	レジストサンダー+1、レジストサンダー+2、レジストサンダー+3、レジストサンダー+4	P.233
レジストエアロ	エアロ属性の攻撃で受けるダメージが「○%」(※1)減る	レジストエアロ+1、レジストエアロ+2、レジストエアロ+3、レジストエアロ+4	P.233

※1……「○%」の値は、セットしているチップの「+」の数字の合計と同じで、基本データ画面の「アビリティ」に表示される

ボーナスブースターで得られるアビリティ

※マトリックスボードでのボーナスブースターの位置は、巻末の折りこみポスターを参照

名前	上限レベル	効果	取得可能な時期：ゲーム開始直後	トラヴァースタウン	ワンダーランド	オリンポスコロシアム	アグラバー	ホロウバスティオン前編	ホロウバスティオン後編	忘却の城	エンディング後
ライブラ	4	ターゲットのHPの量を示すゲージが、画面右上のターゲット名の下に表示される(ゲージの見かたはP.37を参照)。また、フリークエストで、隠されたバックドアを発見できる レベルアップによる変化 ● 発見できるバックドアが増える	1→			2→		3→			4
ドッジロール	2	地上で十字ボタンを押しながらYボタンを押すと、その方向に転がる。動作をはじめてから0.2秒間は無敵になる レベルアップによる変化 ● 転がる動作の速さと転がる距離が1.2倍になり、無敵になる時間が0.33秒に延びる	1→						2→		
リフレクトガード	1	地上でYボタンを押すと、身を守るように武器を構える。動作中は背後以外からの攻撃をガードできる(→P.43)		1→							
ハイジャンプ	1	ジャンプできる高さがブロック1個ぶん伸び、それに合わせて飛距離や滞空時間も長くなる。ただし、バウンドブロックでジャンプする高さは変わらない			1→						
エアスライド	3	空中でBボタンを押すと、正面に向かって高速で移動する レベルアップによる変化 ● 着地までに『エアスライド』を使える回数が、1レベル上がるごとに1回ずつ増える			1→			2→	3→		

ボーナスブースターで得られるアビリティ

名前	上限レベル	効果	取得可能な時期: ゲーム開始直後	トラヴァースタウン	ワンダーランド	オリンポスコロシアム	アグラバー	ホロウバスティオン前編	ホロウバスティオン後編	忘却の城	エンディング後
グライド	2	空中でYボタンを押しているあいだは、落下速度が大幅に遅くなり、十字ボタンを押した方向へ滑空できる。Yボタンを押しつづけているあいだは地面や壁に触れても着地せず、のぼり坂や小さな段差なら飛び越えることも可能 レベルアップによる変化 ● 滑空の移動速度が上がり、落下速度はさらに遅くなる									① ②
エアリカバリー	1	空中でひるんだ直後にBボタンを押すと、体勢を立て直して行動可能な状態にもどる。動作をはじめてから動作終了の0.2秒後までは無敵になる			①→						
ムーヴヘイスト	2	地上を走る速度が1.11倍になる レベルアップによる変化 ● 走る速度が1.44倍になる				①→		②→			
エアリベンジ	1	空中でひるんだ直後にAボタンを押すと、体勢を立て直してコンボフィニッシュで反撃する。反撃で出した技の動作中は無敵になる					①→				
コンボプラス	3	地上でのコンボ数(技を連続で出せる回数)が1回増える レベルアップによる変化 ● 地上でのコンボ数が、1レベル上がるごとに1回ずつ増える		①→			②→			③→	
エアコンボプラス	3	空中でのコンボ数(技を連続で出せる回数)が1回増える レベルアップによる変化 ● 空中でのコンボ数が、1レベル上がるごとに1回ずつ増える			①→		②→			③→	
フィニッシュプラス	2	コンボフィニッシュの動作中にAボタンを押すと、コンボフィニッシュをもう1回出せる レベルアップによる変化 ● コンボフィニッシュを3回連続で出せるようになる							①→	②→	
リーフベール	1	『ケアル』『ケアルラ』『ケアルガ』『エスナ』と各アイテムコマンドの動作をはじめてから動作終了の直前まで無敵になる					①→				
コンボマスター	1	『たたかう』の攻撃が当たらなくてもコンボが可能になる					①→				



ボーナスコラム オススメのアビリティ①

ステータスチップとボーナスブースターではさまざまなアビリティが得られる。冒険をスムーズに進めたいなら、以下のものがオススメだ。

● ステータスチップで得られるアビリティ

属性を持つ攻撃をよく使うなら、その威力を高めるアビリティを重点的に強化しよう。ただし、攻撃力や魔法力を上げるステータスチップがあれば、そちらをセットするほうが先だ。ちなみに、『レジスト○○』はチップ1個あたりの効果が小さいので、得るのはあとまわしでいい。

● ボーナスブースターで得られるアビリティ

便利なものが多いうえ、同時に利用できる数に制限がない。そのため、各アビリティは早めに取得したいが、ステータスチップの数にはかぎりがあるので、下にあげたアビリティの取得を優先しよう。なお、『コンボプラス』『エアコンボプラス』は、コンボ数が増えて手数を多くできるかわりにコンボフィニッシュを出すのが遅くなってしまう。それらはわざと取得しないか、取得してからOFFにするのも手だ。

早めに取得したいアビリティ

時期	アビリティ
トラヴァースタウン開始後	リフレクトガード
ワンダーランド開始後	ハイジャンプ、エアスライド
アグラバー開始後	エアリベンジ、リーフベール、コンボマスター
ホロウバスティオン後編開始後	ドッジロール(LV2)、フィニッシュプラス
忘却の城開始後	フィニッシュプラス(LV2)
エンディング後	グライド(LV1～2)

※「オススメのアビリティ②」はP.277に掲載

アクセサリチップで得られるアビリティ

名前	効果	必要なアクセサリチップ	チップの入手方法
トータルガード	『リフレクトガード』で背後からの攻撃もガードできるようになる	アーマーバングル	P.237
ガードカウンター	『リフレクトガード』で攻撃をガードした直後にAボタンを押すと、コンボフィニッシュ(ターゲットが上空かつ近くにいるときは、自動的にジャンプしてからコンボの1段目)で反撃する。反撃で出した技の動作中は無敵になる	カウンターリング	P.237
コマンドカウンター	『リフレクトガード』で攻撃をガードした直後にXボタンを押すと、選択中のデッキコマンドを使う。そのデッキコマンドの動作中は無敵になる。ガードの直後にデッキコマンドを使うのはアビリティがなくても可能だが、無敵になれるのは『コマンドカウンター』を得ているときのみ	コマンドリング	P.237
コマンドリベンジ	空中でひるんだ直後にXボタンを押すと、体勢を立て直して選択中のデッキコマンドを使う。そのデッキコマンドの動作中は無敵になる	リベンジリング	P.237
チャージガード	『リフレクトガード』で攻撃をガードすると、クロックゲージが200(サポートアビリティ『クロックブースト』発動中は300)たまる。ただし、フィニッシュコマンドが使用可能なときや、ボムブロックの爆発をガードしたときはゲージがたまらない	エナジーピアス	P.237
アタックアップ	ソラのHPが残り25%以下のあいだは、攻撃力が1.16倍になる	オフェンスブレス	P.237
マジックアップ	ソラのHPが残り25%以下のあいだは、魔法力が1.16倍になる	ウィザードブレス	P.238
ガードアップ	ソラのHPが残り25%以下のあいだは、防御力が1.31倍になる	ディフェンスブレス	P.238
ダメージハーフ	ソラのHPが残り25%以下のあいだは、受けるダメージが半分になる	ハーフムーンブレス	P.238
クリティカルアップ	ソラのHPが残り25%以下のあいだは、クリティカルヒットの確率が2倍になる	ストライクブレス	P.238
クロックブースト	ソラのHPが残り25%以下のあいだは、クロックゲージのたまる量が1.5倍になる。ただし、『エーテル』『ハイエーテル』でたまる量は変化しない	シーモスブレス	P.238
クロックキープ	クロックゲージが時間経過で減っているときにダメージを受けると、5秒間はクロックゲージが減らなくなる。ただし、フィニッシュコマンドが使用可能なときは効果がない	シーモスネックレス	P.238
コンボリーヴ	攻撃を連続で受けてひるんでいるあいだは、どんなにダメージを受けてもHPが1残っている状態で耐える	イモータルチャーム	P.238
ラストリーヴ	HPが2以上残っているときは、どんなにダメージを受けてもHPが1残って耐える	エターナルチャーム	P.238
炎上無効	炎上状態が発生しなくなる(※1)	ファイアチャーム	P.238
凍結無効	凍結状態が発生しなくなる(※1)	ブリザドチャーム	P.238
帯電無効	帯電状態が発生しなくなる(※1)	サンダーチャーム	P.238
吹き上げ無効	吹き上げ状態が発生しなくなる(※1)	ヘヴィチェーン	P.238
スロウ無効	スロウ状態が発生しなくなる(※1)	クイックウォッチ	P.238
移動異常無効	移動異常状態が発生しなくなる(※1)	ナビゲートコンパス	P.238
ジャンプ不能無効	ジャンプ不能状態が発生しなくなる(※1)	フェザーチェーン	P.238
暗闇無効	暗闇状態が発生しなくなる(※1)	ナイトレンズ	P.238
防御ダウン無効	防御ダウン状態が発生しなくなる(※1)	アダマンベルト	P.238
コマンド禁止無効	コマンド禁止状態が発生しなくなる(※1)	リバティクラウン	P.238
クロックレベル1無効	クロックレベル1状態が発生しなくなる(※1)	ヒートシンクベルト	P.238

※1……アクセサリチップをセットする前から発生していたステータス異常は解除できない



クロックアビリティ

名前	効果	発動できるキーブレード		クロックレベル	フィニッシュアイコン
		キーブレード	解放レベル		
インパクトアーツ	『たたかう』でくり出す技が変わり、威力重視の攻撃ができる(→P.258)	パワーオブヒーロー	1	LV1	
		メタルチョコボ	1	LV[illegible]	
ソニックアーツ	『たたかう』でくり出す技が変わり、スピード重視の攻撃ができる(→P.259)	デザイアーランプ	1	LV1	
		ライオンハート	1	LV1	
アタックヘイスト	『たたかう』の動作速度が約1.4倍になる	ウィッシュスター	1	LV3	
		過ぎ去りし思い出	1	LV1	
		ライオンハート	5	LV2	
		アルテマウェポン	4	LV3	
ヘヴィアタック	『たたかう』やアタックコマンドの攻撃をガードされても、よろめいて攻撃の動作を中断されなくなる。ラージボディやファットバンディットのガード能力を無視してダメージを与えることも可能。ただし、ディフェンダーやエリミネーターの盾でガードされる点は変わらない	パワーオブヒーロー	5	MAX	☒
		ゼロ・ワン	5	LV3	
		メタルチョコボ	2	LV2	☒
		アルテマウェポン	1	LV1	
ターゲットスコープ	武器の届かない位置にターゲットがいても『たたかう』の攻撃が当たる。そのときは、振った武器が当たった敵も攻撃に巻きこむ	ゼロ・ワン	1	MAX	☒
ドレイン	『たたかう』、アタックコマンド、物理タイプのフィニッシュコマンドでダメージを与えると、ダメージ量の25%ぶん自分のHPが回復する	メタルチョコボ	3	MAX	☒
		アルテマウェポン	4	MAX	☒
マニースティール	『たたかう』の攻撃を敵に当てるたびにマニーが出現する。出現する量は、その敵が倒れたときに落とすマニーの8分の1で、同じ相手から何度でも出現させることが可能	デザイアーランプ	1	MAX	☒
		ゼロ・ワン	2	MAX	☒
アイテムスティール	『たたかう』の攻撃を敵に当てると、その敵が倒れたときに落とすプライズボックスが出現することがある。出現する確率は落とす確率の8分の1(上限は12.5%)で、同じ相手から何度でも出現させることが可能	デザイアーランプ	5	MAX	☒
フルスウィング	クリティカルヒットの確率が0.63倍に下がるかわりに、クリティカルヒットによるダメージの増加量(→P.41)が2倍になる	パワーオブヒーロー	5	LV3	
		メタルチョコボ	1	LV3	
オールクリティカル	クリティカルヒットの可能性がある攻撃がすべてクリティカルヒットするようになる	過ぎ去りし思い出	5	MAX	☒
		ゼロ・ワン	3	LV2	
		メタルチョコボ	5	MAX	☒
		ライオンハート	4	MAX	☒
		アルテマウェポン	2	MAX	☒
ペインアタック	攻撃力が1.5倍になる。かわりに、『たたかう』、アタックコマンド、物理タイプのフィニッシュコマンドの攻撃が当たるたびに、自分のHPが最大値の32分の1ずつ減る(ブロックを攻撃したときは減らない)。この効果で残りHPが1より減ることはない	過ぎ去りし思い出	1	LV3	
アタックブースト	攻撃力が1.28倍になる	キングダムチェーン	1	MAX	☒
		パワーオブヒーロー	2	LV2	☒
		ゼロ・ワン	1	LV1	
		メタルチョコボ	1	LV2	
マジックブースト	魔法力が1.28倍になる	キングダムチェーン	1	LV3	
		ラストリゾート	1	LV3	
		デザイアーランプ	4	LV3	
		ゼロ・ワン	1	LV3	
		約束のお守り	2	LV2	
		ライオンハート	1	LV3	☒



名前	効果	発動できるキーブレード		クロックレベル	フィニッシュアイコン
		キーブレード	解放レベル		
スピリットアタック	『たたかう』の動作中に攻撃を受けてもひるまなくなる(アタックコマンドの動作には効果がない)	キングダムチェーン	5	MAX	☒
		ウィッシュスター	1	MAX	☒
		パワーオブヒーロー	1	LV2	
		メタルチョコボ	1	LV3	
		ライオンハート	1	LV2	
		アルテマウェポン	1	LV2	
スピリットマジック	マジックコマンドの動作中に攻撃を受けてもひるまなくなる	キングダムチェーン	2	LV3	☒
		ラストリゾート	3	LV2	
		デザイアーランプ	1	LV2	
		約束のお守り	2	LV3	
		ライオンハート	1	LV2	
アタッチファイア	『たたかう』で攻撃した相手を炎上状態にする(基本発生確率:50%)	ラストリゾート	1	MAX	☒
		ライオンハート	1	MAX	☒
アタッチブリザド	『たたかう』で攻撃した相手を凍結状態にする(基本発生確率:50%)	ラストリゾート	2	MAX	☒
		過ぎ去りし思い出	2	LV3	☒
アタッチサンダー	『たたかう』で攻撃した相手を帯電状態にする(基本発生確率:50%)	ラストリゾート	2	LV3	☒
		パワーオブヒーロー	3	MAX	☒
アタッチエアロ	『たたかう』で攻撃した相手を吹き上げ状態にする(基本発生確率:50%)	ラストリゾート	4	MAX	☒
		デザイアーランプ	4	MAX	☒
アタッチスロウ	『たたかう』で攻撃した相手をスロウ状態にする(基本発生確率:50%)	ゼロ・ワン	1	LV3	☒
カウンターファイア	攻撃をガードすると、その相手を100%の確率で炎上状態にする(※1)	ウィッシュスター	2	LV3	☒
カウンターブリザド	攻撃をガードすると、その相手を100%の確率で凍結状態にする(※1)	ウィッシュスター	3	MAX	☒
		過ぎ去りし思い出	4	LV3	
カウンターサンダー	攻撃をガードすると、その相手を100%の確率で帯電状態にする(※1)	パワーオブヒーロー	3	LV3	
カウンターエアロ	攻撃をガードすると、その相手を100%の確率で吹き上げ状態にする(※1)	ウィッシュスター	4	MAX	☒
		デザイアーランプ	1	LV3	
カウンタースロウ	攻撃をガードすると、その相手を100%の確率でスロウ状態にする(※1)	ゼロ・ワン	5	MAX	☒
カウンタードレイン	攻撃をガードすると、ソラのHPが最大値の9.38%回復する(※1)	ラストリゾート	1	LV1	
		約束のお守り	4	LV3	☒
		ライオンハート	2	MAX	☒
ブレードバッシュ	攻撃をガードすると、その相手をやや遠くへ弾き飛ばす(※1)。ただし、コンボの1段目でひるまない相手や、ガードされてもよろめかない攻撃を使ってきた相手には効果がない	パワーオブヒーロー	1	LV3	☒
		アルテマウェポン	3	LV2	☒
オートポーション	ソラのHPが残り25%以下のときに攻撃を受けると、自動的に『ポーション』や『ハイポーション』を使って回復する。使えるのはデッキに組みこんでいるものだけで、優先順位は『ハイポーション』のほうが高い。ソラがひるんでいるときやステータス異常でデッキコマンドが使えないときでもアイテムコマンドの効果は現れる	キングダムチェーン	1	LV1	
オートドッジ	背後から攻撃されると、自動的に『ドッジロール』を使う	ウィッシュスター	1	LV2	
		デザイアーランプ	2	LV2	
		ゼロ・ワン	1	LV2	
		ライオンハート	1	LV3	

※1……弾や光線などによる攻撃をガードしたときや、『チェーンレイヴ』で攻撃をガードしたときをのぞく

クロックアビリティ

名前	効果	発動できるキーブレード キーブレード	解放レベル	クロックレベル	フィニッシュアイコン
オートガード	背後以外から攻撃されると、自動的に『リフレクトガード』を使う。サポートアビリティ『トータルガード』を得ていれば、背後から攻撃されたときも有効	ウィッシュスター	5	LV2	
		過ぎ去りし思い出	3	LV2	
		約束のお守り	3	LV2	
オートカウンター	『ガードカウンター』や『コマンドカウンター』を得ているときに攻撃をガードすると、自動的にカウンターを行なう。優先順位は『ガードカウンター』のほうが高い	パワーオブヒーロー	4	MAX	☒
		過ぎ去りし思い出	1	MAX	☒
		メタルチョコボ	1	MAX	☒
オートリベンジ	『エアリベンジ』や『コマンドリベンジ』を得ているときに空中でひるむと、自動的にリベンジを行なう。優先順位は『エアリベンジ』のほうが高い	過ぎ去りし思い出	1	LV2	
		ゼロ・ワン	4	LV2	☒
メディック	アイテムコマンドでHPを回復する量やクロックゲージをためる量が2倍になる	キングダムチェーン	1	LV2	
		ウィッシュスター	1	LV1	
		デザイアーランプ	3	LV3	
プロテス	物理攻撃で受けるダメージが0.75倍になる	キングダムチェーン	4	LV2	
		パワーオブヒーロー	1	LV2	
		約束のお守り	1	MAX	☒
		メタルチョコボ	4	LV2	
		アルテマウェポン	1	LV3	☒
シェル	魔法攻撃で受けるダメージが0.75倍になる	キングダムチェーン	3	LV2	
		ラストリゾート	1	LV2	
		約束のお守り	1	MAX	☒
		メタルチョコボ	4	LV3	
ベール	すべてのステータス異常が発生しなくなる。また、アビリティの発動時には、発生していたステータス異常が解除される	デザイアーランプ	3	LV2	
		約束のお守り	1	LV1	
		アルテマウェポン	2	LV2	
リジェネ	3.5秒ごとに自分のHPが最大値の6.25%ずつ回復する	ラストリゾート	5	LV3	
		約束のお守り	1	LV2	
		ライオンハート	3	LV3	
		アルテマウェポン	2	LV3	
リレイズ	ソラのHPがゼロになると、HPが最大値の25%まで回復して耐える。かわりに、クロックゲージはゼロになってクロックレベルが1にもどる	約束のお守り	1	LV3	
EXPアップ	敵を倒したときに得られる経験値が1.5倍になる	約束のお守り	5	MAX	☒
真・ザンテツケン	『ザンテツケン』の攻撃がクリティカルヒットしたときに、クロックゲージのたまる量が3倍になり、相手がボス敵以外なら一撃で倒す(→P.262)	アルテマウェポン	5	MAX	☒

キーブレードのレベルと名前の対応

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
キングダムチェーン	キングダムチェーン1.5	キングダムチェーン2.0	キングダムチェーン2.5	キングダムチェーン3.0
ウィッシュスター	ウィッシュスター＊	ウィッシュスター＊＊	ウィッシュスター＊＊＊	ウィッシュスター＊＊＊＊
ラストリゾート	ラストリゾートⅡ	ラストリゾートⅢ	ラストリゾートⅣ	ラストリゾートV
パワーオブヒーロー	パワーオブヒーローα	パワーオブヒーローβ	パワーオブヒーローγ	パワーオブヒーローΣ
デザイアーランプ	デザイアーランプ2	デザイアーランプ3	デザイアーランプ4	デザイアーランプ5
過ぎ去りし思い出	過ぎ去りし思い出・風	過ぎ去りし思い出・地	過ぎ去りし思い出・海	過ぎ去りし思い出・空
ゼロ・ワン	ゼロ・ワン+	ゼロ・ワン++	ゼロ・ワン+++	ゼロ・ワン++++
約束のお守り	約束のお守り：思	約束のお守り：絆	約束のお守り：光	約束のお守り：心
メタルチョコボ	メタルチョコボ改	メタルチョコボ烈	メタルチョコボ震	メタルチョコボ零式
ライオンハート	ライオンハート2nd	ライオンハート3rd	ライオンハート4th	ライオンハート5th
アルテマウェポン	アルテマウェポンA	アルテマウェポンS	アルテマウェポンX	アルテマウェポンZ



クロックアビリティ発動レベル早見表

※表内のクロックレベルで発動する。「M」はレベルMAXを表す

クロックアビリティ	キングダムチェーン	ウィッシュスター	ラストリゾート	パワーオブヒーロー	デザイアーランプ	過ぎ去りし思い出	ゼロ・ワン	約束のお守り	メタルチョコボ	ライオンハート	アルテマウェポン
インパクトアーツ				1					1		
ソニックアーツ					1					1	
アタックヘイスト		3				1				2	3
ヘヴィアタック				M			3		2		1
ターゲットスコープ							M				
ドレイン									M		M
マニースティール					M		M				
アイテムスティール					M						
フルスウィング				3					3		
オールクリティカル						M	2		M	M	M
ペインアタック						3					
アタックブースト	M			2			1		2		
マジックブースト	3		3		3		3	2		3	
スピリットアタック	M	M		2					3	2	2
スピリットマジック	3		2		2			3		2	
アタッチファイア			M							M	
アタッチブリザド			M			3					
アタッチサンダー			3	M							
アタッチエアロ			M		M						
アタッチスロウ							3				

クロックアビリティ	キングダムチェーン	ウィッシュスター	ラストリゾート	パワーオブヒーロー	デザイアーランプ	過ぎ去りし思い出	ゼロ・ワン	約束のお守り	メタルチョコボ	ライオンハート	アルテマウェポン
カウンターファイア		3									
カウンターブリザド		M				3					
カウンターサンダー				3							
カウンターエアロ		M			3						
カウンタースロウ							M				
カウンタードレイン			1					3		M	
ブレードバッシュ				3							2
オートポーション	1										
オートドッジ		2			2		2			3	
オートガード		2				2		2			
オートカウンター				M		M			M		
オートリベンジ						2	2				
メディック	2	1			3						
プロテス	2			2				M	2		3
シェル	2		2					M	3		
ベール					2			1			2
リジェネ			3					2		3	3
リレイズ								3			
EXPアップ								M			
真・ザンテツケン											M



ボーナスコラム オススメのアビリティ②

アクセサリとキーブレードで得られるアビリティは、どちらも同時に利用できる数に制限がある。バトル中はチップを変更できないので、利用するものは慎重に決めたい。

●アクセサリチップで得られるアビリティ

HPがゼロになったりステータス異常が発生したりするのを防ぐものと、カウンターやリベンジを可能にするものが有効。守りを固めるなら『トータルガード』も利用しよう(→P.238)。

●クロックアビリティ

下記のアビリティが便利だが、これらをすべて発動できるキーブレードはない。自分が利用したいアビリティの優先順位を決め、理想に近いクロックアビリティツリーのキーブレードを使おう(→P.236)。なお、バトル中はキーブレードを変更できないが、ツリー内のどのクロックアビリティを発動させるかは、タッチスクリーンで選ぶことができる(→P.54)。

オススメのクロックアビリティ

アビリティ	オススメの理由
アタックヘイスト	●『たたかう』で相手にダメージを与えていくペースが上がる
ターゲットスコープ	●『たたかう』でも、敵の遠くから安全に攻撃することができる
オールクリティカル	●『たたかう』やアタックコマンドで、敵を短時間で倒せるようになる
ペインアタック	●物理攻撃を大幅に強化できる。ダメージを与えるたびに自分のHPが減るものの、倒した敵が落とすHPボールで回復可能
アタックブースト	●物理攻撃を強化できる。ソラの攻撃力が高いほど効果大
マジックブースト	●魔法攻撃を強化できる。ソラの魔法力が高いほど効果大

アビリティ	オススメの理由
カウンターファイア、カウンターブリザド、カウンターサンダー、カウンターエアロ	●特定のステータス異常を引き起こすことが条件のフロアトライアルで役立つ ●『カウンターブリザド』『カウンターエアロ』なら、相手の行動を封じることもできる
メディック	●『ポーション』『ハイポーション』『エーテル』『ハイエーテル』の実用度が大幅に上がる
ベール	●ステータス異常が発生しなくなり、ステータス異常を防ぐアクセサリチップがセット不要になる
リジェネ	●『コンボリーヴ』『ラストリーヴ』も得ていれば、HPがゼロになる危険性を大幅に減らせる
リレイズ	●ゲームオーバーを回避できる

アニメーションディレクター 【所属：東京開発チーム】

品川宗則 *Munenori Shinagawa*



代表作 KHⅡ、KHⅡFM、KH Re：COM、KH Days、KH コーデッド、KH BbS

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A キャラクターの動きを、できるかぎり『KH Ⅰ』に近づかせることです。開発初期に作ったデモ版をプレイしたとき、まるで『KH Ⅰ』をDSで再現しているように見えたので、『KH Ⅰ』を遊んでいたプレイヤーにも満足してもらえるものにしようと思いました。

Q ベースとなる『KH Ⅰ』のモーションを再現するにあたって気をくばった点は？

A とくに主人公のソラのモーションに関しては、こまかいところまで徹底して作りこみました。納得のいくまで何度も調整したので、開発のハ・ン・ドさんにはご苦労をかけてしまいましたが、すべてにおいて満足できる対応をしていただき、とても感謝しています。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 開発初期に「2Dのイベントで使うキャラクターのポーズや見た目の表現をどうするか」をスタッフみんなで考えたのが、いい思い出です。夜中に野村(野村哲也氏)にデモ版を見せてOKをもらったときは、また格別な思いでした。

Q 今回の作品で一番の見どころは？

A ムービーのモーションは必見です！　すべてのシーンにおいてキャラクターに表情が入っており、モーションも流用したものはなく全部作り起こしてあるので、歴代シリーズ作品のなかでも一番手間がかかっています。スミズミまでじっくりと見てください！

自分だけが知っている本作の秘密

イベントシーン用としてキャラクターごとに多数の立ち絵を作りましたが、NGになったポーズもたくさんあります。とくにソラはNGの数が一番多く、なかには思わず笑ってしまうポーズもありました。

リードプログラマー 【所属：東京開発チーム】

大橋尚之 *Naoyuki Ohashi*



代表作 KH コーデッド、ビフォア クライシス -FFⅦ-

Q ゲームのテーマが「データ世界のデバッグ」と聞いて、プログラマーの立場からの感想は？

A 名称的には「バグ」ですが、はじめて設定を見たときは「ウイルス」に近い印象を持ちました。実際のデバッグ作業は、キーブレードでたたけば直るほど簡単ではありません……。

Q ボスステージの多彩なゲームシステムをひとつに組み上げるのは大変だったのでは？

A はい。ゲーム中に突然まったくちがうシステムに切りかわるので、内容が異なる複数のゲームを作成しているようなものでした。

Q もっとも苦労した点は？

A 『KH Days』の基本システムをもう少し使いまわせると思っていたのですが、バグブロックなどの追加要素が多く、かなりの部分を新しく作り直さなければなりませんでした。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 当初は携帯電話からの移植を行なうプロジェクトでしたが、開発が進むにつれて、いつの間にか完全に作り直しのリメイク作品になっていました。スケジュールだけは変わらずに。

Q 今回の作品で一番の見どころは？

A 『KH Days』『KH コーデッド』『KH BbS』のゲームシステムで評判の良かったところを取り入れて進化させた、まったく新しいゲームシステムになっています。オプション設定も充実させているので、自分に合った操作方法で遊んでもらえると思います。

自分だけが知っている本作の秘密

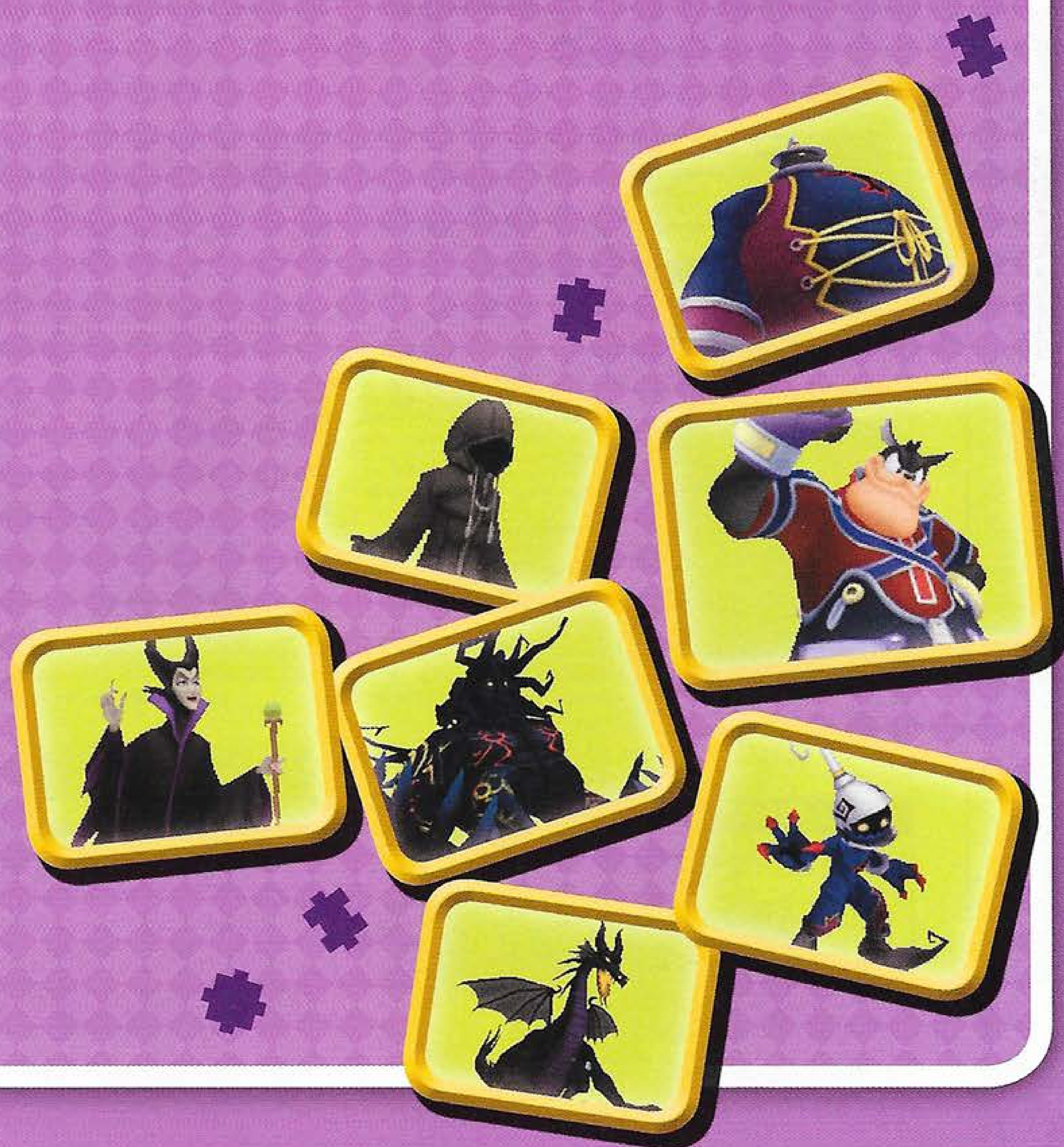
DS版『KH Re：コーデッド』のムービーも十分キレイなのですが、もとになった『KH コーデッド』では、携帯電話の機種によっては端末性能の関係でDS版よりも高解像度のムービーを見られます。

CHAPTER

6

エネミー

ENEMY



エネミーページの見かた

データ世界に起きた異変を解決するうえで、障害として立ちはだかるエネミーとのバトルは避けられない。登場するすべてのエネミーのデータと攻略法を、ここに記そう。

【ノーマル敵、ボス敵のそれぞれを、基本的には物語の進行上で出会える順に掲載】

▶ノーマル敵

レッドノクター



▶ボス敵

ピート





▶ボス敵(ターン制RPG)

アイスタイタン



※バグエネミー(→P.199)のときに数値が変わるデータは、変化後の値を【 】内に記載している

※3Dシューティングに現れるノーマル敵のデータはP.105とP.176に、ターン制RPGに現れるノーマル敵のデータはP.128～129に掲載している

ノーマル敵とボス敵の分類

本書ではそれぞれの敵を、下記の基準をもとにして「ノーマル敵」と「ボス敵」にわけている。

▶ノーマル敵

- HPチート(→P.31)で最大HPを調整できる
- クロックアビリティ『真・ザンテツケン』(→P.276)の効果が発揮される
- 基本的にいろいろな場所に現れる

▶ボス敵

- HPチートで最大HPを調整できない
- クロックアビリティ『真・ザンテツケン』の効果が発揮されない
- 基本的に物語の節目で現れる



❶**名前**……エネミーの名前。
❷**特徴的な性質**……その敵の基本的な行動パターンや特殊な性質の説明。特定の行動を行なう条件に「コンボフィニッシュなど」と書かれている場合、コンボフィニッシュだけでなく、「ブロック破壊」が「複」の攻撃(→P.257)なら基本的にどれでも条件を満たす。
❸**出現ワールド**……その敵が現れるワールド。多くのワールドに現れるノーマル敵については、代表例を記載。
❹**HP倍率**……その敵の最大HPを決める倍率(→P.314)。
❺**防御力倍率**……その敵の防御力を決める倍率(→P.314)。
❻**経験値倍率**……その敵から獲得できる経験値を決める倍率(→P.314)。
❼**HPボール**……その敵が落とすHPボールの回復量の範囲。実際の回復量は、プライズチートによって変化する(→P.31)。
❽**マニー**……その敵が落とすマニーの総額。バグエネミー(→P.199)の場合はゼロになる。
❾**ドロップアイテムと落とす基本確率**……難易度ごとの、その敵が落とすチップの種類と落とす確率の基本値。落とすチップがステータスチップの場合、チップの「+」の値がいくつになるかは、その敵のレベルに応じた確率で決まる(下の表Ⓐを参照)。
❿**属性ダメージ倍率**……属性を持つ攻撃でその敵が受けるダメージ量の倍率。「0.60」以下の場合は数値を青色に、「1.40」以上の場合は数値を赤色にしている。「0.00」は、受けるダメージ量がかならず1(オリンポスコロシアムのボスステージでは10)になることを示す。
⓫**有効なステータス異常**……各種のステータス異常がその敵に発生するかどうか。「○」は受けた攻撃に設定されている確率で発生することを、「△」はその半分の確率で発生することを、「×」は発生しないことを示す。
⓬**使う技**……使用する技のデータ。データが大きく異なる攻撃を組み合わせてくり出す技については、それぞれをわけて記載している。項目の意味は以下のとおり。
- **タイプ**…物理攻撃と魔法攻撃のどちらか(→P.41)。
- **属性**…技が持つ属性(→P.41)。属性を持たない技は「──」と表記。
- **威力倍率**…与えるダメージ量に関わる倍率。複数回ヒットする技は、威力倍率を下記の法則で表記している。
  - **a+b**…威力倍率aの攻撃とbの攻撃をくり出す。
  - **a×b回**…威力倍率aの攻撃をb回くり出す。
  - **1ヒットごとにa**…威力倍率aの攻撃が、攻撃動作中に何度もヒットする可能性がある。
- **ステータス異常**…命中時に発生させるステータス異常の種類と、それを発生させる確率。確率は「低」「中」「必」の3段階で表記しており、それぞれ難易度に応じて実際の値が決まる(左下の表Ⓑを参照)。
- **ガード**…『リフレクトガード』や『チェーンレイヴ』でガードできるかどうか。記号の意味は左下の表Ⓒを参照。
- **対象**…技の効果範囲。詳細は以下のとおり。
  - **敵単体**…相手1体に効果がある。
  - **敵全体**…すべての相手に効果がある。
  - **敵ランダム**…「相手1体に効果がある攻撃」を、行動ごとに決められた回数まで行なう。対象は、攻撃1回ごとにすべての相手のなかからランダムで選ばれる。
- **基本命中率**…攻撃がヒットする確率の基本値(→P.120)。
- **クリティカル率**…攻撃がクリティカルヒットする確率。
- **ガードタイミング**…技名が表示されてから、Yボタンの入力指示が出るまでの時間。「早い」「遅い」の2段階で記載している。

⓭**BOSSマーク**……本書でボス敵に分類していることを示す。横スクロールアクション、3Dシューティング、ターン制RPGのいずれかに出現するボス敵の場合は、このマークの上にそれを記載。
⓮**HP**……その敵の最大HP。
⓯**攻撃力**……その敵の攻撃力。
⓰**防御力**……その敵の防御力。
⓱**回避力**……仕掛けられた攻撃を避ける度合い。この値と、仕掛けられた攻撃の基本命中率をもとに、実際の命中率が決まる(→P.120)。
⓲**スコア**……倒したときに得られるスコア。

表Ⓐ:ステータスチップの「+」の値の決まりかた

落とした敵のレベル	それぞれの値になる確率			
	+1	+2	+3	+4
1~29	100%	0%	0%	0%
30~59	50%	30%	20%	0%
60~99	30%	25%	25%	20%

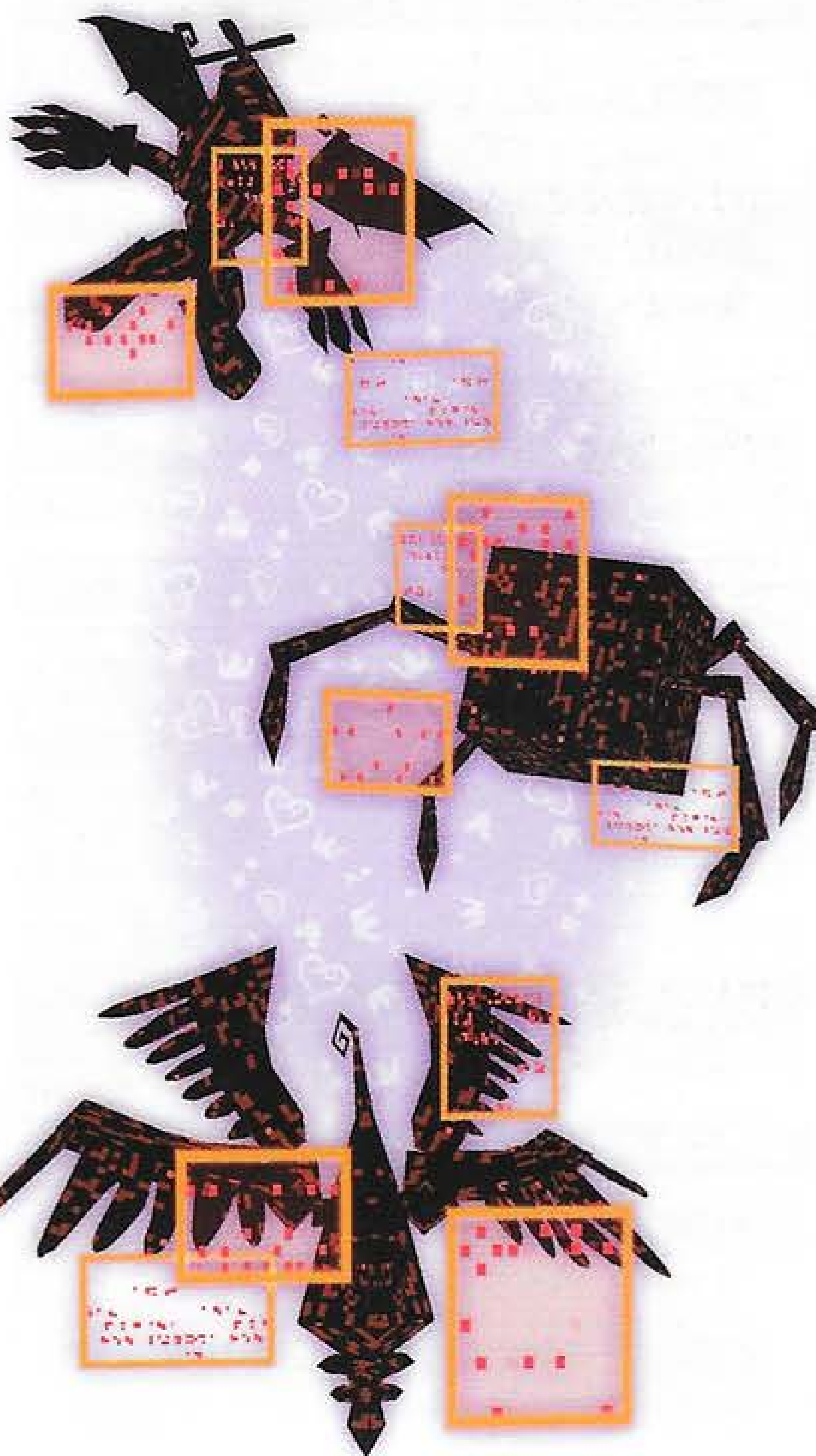
※「HP+○」の場合、「+」の値は2倍になる

表Ⓑ:表記に応じたステータス異常の発生確率

難易度	表記に応じた発生確率		
	低	中	必
ビギナー	0%	30%	100%
スタンダード	0%	50%	100%
プラウド	50%	70%	100%
クリティカル	100%	100%	100%

表Ⓒ:ガードの記号の意味

記号	弾の場合	弾以外の場合
○	ガード可能(弾は相手のほうへ跳ね返る)	ガード可能(攻撃側はひるんで動作が中断される)
△	ガード可能(弾は消えるか突き抜ける)	ガード可能(攻撃側は動作を続行する)
×	ガード不能	ガード不能



エネミーの章の使いかた

エネミーの章には、さまざまなデータが掲載されている。ここでは、それらのデータの使いかたや、目的のデータがどこに載っているかを紹介するので参考にしてほしい。

敵のステータスを知りたい場合

エネミーのステータスは、レベルに応じた共通の値(基礎ステータス)に、敵の種類ごとの倍率をかける形で決まる。敵のレベルは出現場所ごとにちがうので、実際のステータスを知りたいときは、まずは出現場所でのレベルを調べよう。なお、ボス敵はレベルが一定なので、実際の値を掲載している。

●バグエネミーについての注意点

システムエリア内に出現するバグエネミー(→P.199)は、同じ種類の通常のエネミーよりも、HPなどにかかる倍率がやや高い。また、バグ・緑(巨大化)の場合は、さらにHPが2倍、防御力が1.25倍に増える。

参考にするといいデータ

基礎ステータスを知りたいとき
→レベルごとの基礎ステータス(→P.314)

敵のレベルを知りたいとき
→シナリオの章(→P.71～185)

ステータスにかかる倍率を知りたいとき
→HP倍率、防御力倍率、経験値倍率

どういう攻撃が有効なのかを知りたい場合

敵をなかなか倒せないときは、その敵に与えるダメージが小さくなる属性の攻撃を使っていたり、その敵に発生しないステータス異常を引き起こす攻撃を使っていたりする可能性がある。戦いを有利に運べるように、敵のデータを見ながら、使う攻撃の属性やステータス異常の種類を考え直してみよう。

参考にするといいデータ

どの属性の攻撃が有効かを知りたいとき
→属性ダメージ倍率

どのステータス異常が効くかを知りたいとき
→有効なステータス異常

敵から手に入るものを知りたい場合

敵が落とすHPボールの回復量、マニーの額、ドロップアイテムの種類や落とす基本確率は、それぞれの敵のページで確認できる。難易度ごとのドロップアイテムのちがいも、掲載されているデータを見ればバッチリだ。

●落とすものについての注意点

横スクロールアクション、3Dシューティング、ターン制RPG、システムエリアでは、落とすHPボールの回復量が変わる。また、場面によっては、得点を増やすプライズや残り時間を増やすプライズを落とす。

参考にするといいデータ

ドロップアイテムの種類を知りたいとき
→ドロップアイテムと落とす基本確率

HPボールやマニーを落とす量を知りたいとき
→HPボール、マニー

敵の技の種類や強さを知りたい場合

敵が使う技は、その敵のページにひととおり掲載している。ゲーム中では基本的に技名が表示されないので、使ってきた技がどれなのかは、動作の解説を見て判別してほしい。

●ガードのデータに関する注意点

ソラの『リフレクトガード』は前方に当たった攻撃だけを防ぐので、たとえガード可能な技でも後方に当たった場合は防げない。ただし、アーマーバングルをセットしていれば全方向でガード可能になる。

参考にするといいデータ

技ごとの属性や威力などを知りたいとき
→タイプ、属性、威力倍率、ステータス異常

どの技がガードできるかを知りたいとき
→ガード

どういう動作でいつ使うかを知りたいとき
→特徴的な性質、技ごとの解説

※ターン制RPGでは、技のデータが別のものに変わる。ノーマル敵のデータはP.128～129を、ボス敵のデータはP.300～302を参照



シャドウ



特徴的な性質	
	●至近距離では『引っかき』を、近距離では『跳び引っかき』をおもに使う ●影のなかに隠れて移動しているときは無敵

近づいてきてたまに攻撃をくり出すだけだが、3～4体の集団で現れることが多く、油断していると取り囲まれる。背後を取られないように移動しつつコンボを仕掛けるか、『リボルブブレイク』などの周囲に当たる攻撃で一掃しよう。影のなかに隠れ、ひらべったい状態で移動しているときは、こちらの攻撃が当たらないので注意。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン後編をのぞく全ワールド	0.31【0.63】	0.31

経験値倍率		
1.00		
HPボール	マニー	
1～4	8	

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ポーション	1.00%
スタンダード	ポーション	1.00%
プラウド	ポーション	1.00%
クリティカル	ポーション	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技			
技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
引っかき タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	──	○
	左手のツメで引っかく		
跳び引っかき タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	──	○
	跳びかかって右手のツメで引っかく		

ソルジャー



特徴的な性質	
	●至近距離では『引っかき』を、近距離では『あびせ蹴り』をおもに使う

積極的に近づいて攻めてくるうえ、シャドウと同じく一度に現れる数が多め。周囲を攻撃できる技でまとめてダメージを与えていくか、敵の攻撃をガードしてから、スキを突いてコンボなどで反撃するのが比較的安全だ。ソルジャーから少し離れておくと、動作が遅い『あびせ蹴り』を使ってくるため、ガードがしやすくなる。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●大半のワールド	0.50【0.69】	0.47

経験値倍率		
1.38		
HPボール	マニー	
4～8	12	

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ポーション	1.00%
スタンダード	エーテル	1.00%
プラウド	ライズアッパー	1.00%
クリティカル	リボルブブレイク	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技			
技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
引っかき タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	──	○
	右手のツメで引っかく		
あびせ蹴り タイプ 物理 属性 ──	1.25【1.31】	──	○
	光ったあと跳びかかって足を振り下ろす		

ラージボディ



特徴的な性質	
	●近距離では『ジャンピング衝撃波』をおもに使い、遠距離では『突進』だけを使う ●前方から仕掛けられた『たたかう』やアタックコマンドを自動的にガードする(『ジャンピング衝撃波』で着地した直後をのぞく)

前方向から受けた物理攻撃の大半を弾き返す。『ジャンピング衝撃波』や『突進』を移動かジャンプで避けつつまわりこみ、背後から攻撃しよう。『ファイア』などのマジックコマンドや、クロックアビリティ『ヘヴィアタック』の効果中の攻撃なら、前方からでもダメージを与えることが可能だ。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●トラヴァースタウン ●ワンダーランド ●オリンポスコロシアム(ボスステージ)	1.25 【1.72】	0.25

経験値倍率	HPボール	マニー
2.50	8~12	40

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	オールキュア	2.00%
スタンダード	スライドダッシュ	2.00%
プラウド	スパークダッシュ	2.00%
クリティカル	スロウ	2.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	×

使う技			
技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ジャンピング衝撃波 タイプ 物理 属性 エアロ	1.47【1.53】	吹き上げ(低)	×
	その場で跳ねて着地時に衝撃波を起こす。跳ねている最中はひるまない		
突進 タイプ 物理 属性 ──	1.50【1.63】	──	△
	腹をたたいたあとまっすぐ突っこむ		

レッドノクターン



特徴的な性質	
	●相手との間合いを一定に保つように飛ぶ ●ファイア属性の攻撃で受けるダメージを1(オリンポスコロシアムのボスステージでは10)にする

こちらの頭上を飛びまわり、『ファイア』で火球を放ってくる。攻撃動作が遅いので、積極的にコンボで攻めれば何もさせずに倒すのは簡単だ。頭上の広範囲に当たる『エリアルスイープ』などを使えば、まわりの敵ごとダメージを与えて一掃できるだろう。ただし、ファイア属性の攻撃がほとんど通用しない点は忘れずに。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●トラヴァースタウン ●オリンポスコロシアム(ボスステージ) ●ワンダーランド(フリークエスト)	0.31 【0.51】	0.31

経験値倍率	HPボール	マニー
1.25	1~4	10

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ファイア	1.00%
スタンダード	ファイアブラスト	1.00%
プラウド	ファイアブレード	1.00%
クリティカル	ファイラ	0.05%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.00	1.40	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技			
技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ファイア タイプ 魔法 属性 ファイア	1.00(※1)【1.16】	炎上(中)	△
	頭上に炎を集め、まっすぐ飛ぶ火球を放つ		

※1……3Dシューティングでは「0.88(レッドノクターン(巨大)は0.88×3回)」

イエローオペラ



特徴的な性質	
	●相手との間合いを一定に保つように飛ぶ ●サンダー属性の攻撃で受けるダメージを1(オリンポスコロシアムのボスステージでは10)にする

ガードで防げない雷を落とす『サンダー』がやっかい。電気を集めているときにダメージを与えて技を中断させるか、大きく動きまわることで雷をかわそう。有効な戦いかたはレッドノクターンを相手にしたときと同様で(左ページを参照)、コンボで攻めつづけたり、属性がサンダー以外で頭上の広範囲に届く技を使ったりしていけばOK。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ワンダーランド ●オリンポスコロシアム(ボスステージ) ●トラヴァースタウン(フリークエスト)	0.31 【0.51】	0.31

経験値倍率
1.25

HPボール	マニー
1〜4	10

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	サンダー	1.00%
スタンダード	サンダーブラスト	1.00%
プラウド	サンダーブレード	1.00%
クリティカル	サンダラ	0.05%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	0.00	1.40

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	×	○	○	○	○	○	○

使う技			
技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
サンダー	1.00(※2)【1.16】	帯電(中)	×
タイプ 魔法 属性 サンダー	頭上に電気を集めて雷光を放ち、相手がいた場所へ約1秒後に雷を落とす		

※2……3Dシューティングでは「0.88」

ブルーラプソディ



特徴的な性質	
	●相手との間合いを一定に保つように飛ぶ ●ブリザド属性の攻撃で受けるダメージを1(オリンポスコロシアムのボスステージでは10)にする

『ブリザド』で氷の追尾弾を放ってくる。この追尾弾は、長時間飛びまわるので戦いの邪魔になりやすいうえ、命中時に凍結のステータス異常を引き起こす。頭上の相手に届く攻撃を仕掛けて、何もさせずに倒したいところだ。追尾弾が飛んできたときは、弾に近づいてガードするか、物陰に隠れて弾を壁などに当てて消すといい。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ワンダーランド ●オリンポスコロシアム(ボスステージ)	0.31 【0.51】	0.31

経験値倍率
1.25

HPボール	マニー
1〜4	12

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ブリザド	1.00%
スタンダード	エリアルスイープ	1.00%
プラウド	アイスダッシュ	1.00%
クリティカル	ブリザラ	0.05%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.40	0.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	×	○	○	○	○	○	○	○

使う技			
技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ブリザド	1.00(※3)【1.16】	凍結(中)	△
タイプ 魔法 属性 ブリザド	頭上に冷気を集め、ゆっくり飛ぶ氷の追尾弾を放つ		

※3……3Dシューティングでは「0.88」

グリーンレクイエム



特徴的な性質	
	●相手との間合いを一定に保つように飛ぶ ●HPが満タンではないエネミーに『ケアル』を使う

こちらを攻撃する手段がないかわりに、『ケアル』でエネミーのHPを回復する。しかし、『ケアル』の使用ペースは遅く、さしたる脅威にはならない。HPも低いため、ほかの敵を狙って攻撃すれば、自然とその攻撃に巻きこむ形で倒せるだろう。サンダー属性が有効だが、それ以外の属性の攻撃でも十分なダメージを与えられる。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ワンダーランド(ボスステージ) ●オリンポスコロシアム(ボスステージ) ●アグラバー	0.58	0.31

経験値倍率	HPボール	マニー
1.25	1〜4	20

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ハイポーション	2.00%
スタンダード	ケアル	2.00%
プラウド	エリアルブレイク	2.00%
クリティカル	ヒートダッシュ	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.40	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
△	△	△	△	○	○	○	○	○

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ケアル タイプ 魔法 属性 ──	1.00(※1)	──	─
	頭上に光を集め、エネミー1体のHPを回復する		

※1……3Dシューティングでは「0.88」

トランプ兵



特徴的な性質	
	●正面に相手を見つけると頭上に「！」マークが出て、見失うまで追跡する ●HPがゼロになると、約6秒間ダウンしたあとHPが全回復して立ち上がる

ハートのトランプ兵とスペードのトランプ兵の2種類が存在し、ハートの女王の城で鳥カゴを下ろす場面(→P.103)でのみ、敵として襲ってくる。ダメージを与えても、一時的にダウンするだけなので、基本的には相手にしないほうが得策。放っておくと邪魔な位置にいるトランプ兵だけ、やや遠くからコンボを仕掛けてダウンさせよう。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ワンダーランド	0.44	0.31

経験値倍率	HPボール	マニー
0.00	0	0

ドロップアイテムと落とす基本確率	
ビギナー	(なし)
スタンダード	
プラウド	
クリティカル	

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
突き攻撃 タイプ 物理 属性 ──	1.00	──	○
	ハートのトランプ兵が使用。槍で突く		
振り下ろし タイプ 物理 属性 ──	1.00	──	○
	スペードのトランプ兵が使用。斧を縦に振る		



バンディット



特徴的な性質	
	●近距離では『振り下ろし』を、遠距離では『ローリングタックル』をおもに使う ●『振り下ろし』を使ったり、ダメージを受けたりすると、直後にバックステップする

突進速度が速いうえに攻撃が最大2回当たる『ローリングタックル』が強力。出現している敵の数が多いときは、『マグネ』などでまとめて相手の行動を封じながら戦おう。それができない状況では、壁を背にしてガードからのカウンターを狙うか、いったん遠くへ逃げて、先に近寄ってきた敵から順にコンボで倒していくといい。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●アグラバー ●オリンポスコロシアム(ボスステージ)	0.63 【0.86】	0.38

経験値倍率	HPボール	マニー
1.38	4〜8	18

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ハイエーテル	3.00%
スタンダード	アイスストーム	1.00%
プラウド	ブリザドスラム	1.00%
クリティカル	サンダースラム	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.40	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技 技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
振り下ろし タイプ 物理 属性 —	1.00【1.16】	—	○
	踏みこんで剣を横に振りまわす		
ローリングタックル タイプ 物理 属性 エアロ	1.25×2回 【1.31×2回】	—	○
	縦に回転しながら突っこむ		

ファットバンディット



特徴的な性質	
	●近距離では『なぎ払い』をおもに使い、遠距離では『火炎弾』だけを使う ●前方から仕掛けられた『たたかう』やアタックコマンドを自動的にガードする(アグラバーでのエピソード中の、時間が止まっているときをのぞく)

ラージボディ(→P.284)と同じく、前方からの『たたかう』などを弾き返す能力を持つ。コンボやアタックコマンドで戦うなら、背後から仕掛けよう。ほかの敵もいる状況では、『サンダラ』などの広範囲に届くマジックコマンドを使うと、弾き返される心配もなく周囲の敵ごと倒せる。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●アグラバー ●オリンポスコロシアム(ボスステージ)	1.50 【2.06】	0.22

経験値倍率	HPボール	マニー
2.50	8〜12	64

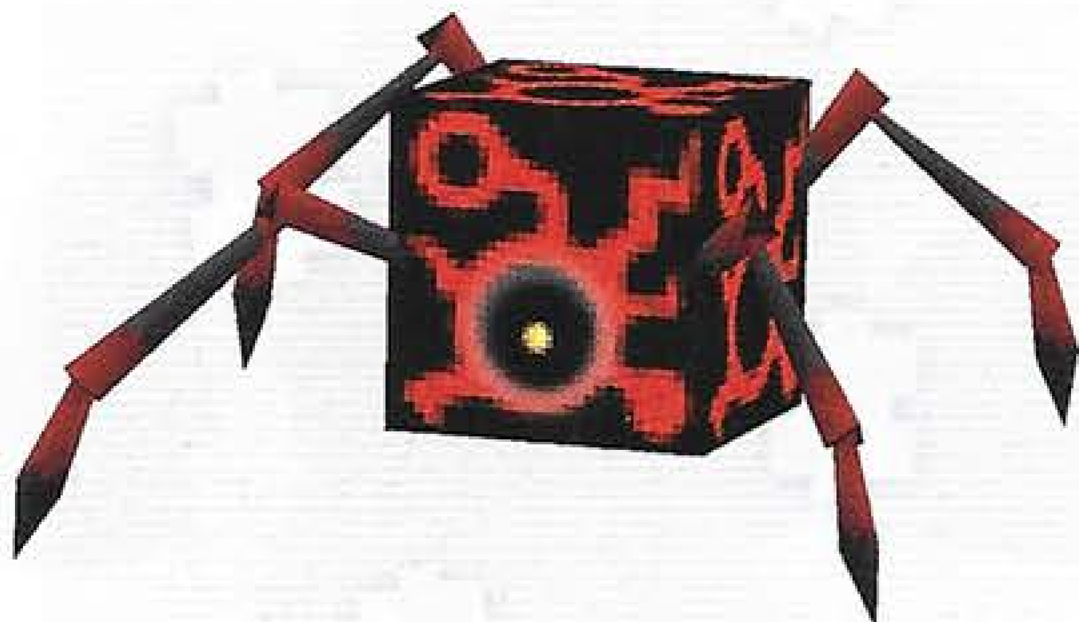
ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ヒートスイープ	1.00%
スタンダード	ファイアスラム	1.00%
プラウド	エリアルスラム	4.00%
クリティカル	ストライクレイド	4.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.60	1.40	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	×

使う技 技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
なぎ払い タイプ 物理 属性 —	1.50×2回 【1.63×2回】	—	○
	右手→左手の順にフックをくり出す		
火炎弾 タイプ 魔法 属性 ファイア	1.13【1.16】	炎上(中)	△
	まっすぐ飛んでいく火球を口から吐く		

ブロックバグ



特徴的な性質	●近距離では『ジャンプタックル』を、中間距離では『タックル』をおもに使う

直進と停止をくり返しながらうろつき、こちらを見つけると、まっすぐ近づいて攻撃を仕掛けてくる。身体がやや大きいぶん、放っておくとこちらの行動の邪魔になりやすい。HPが低く、集中的に攻撃すればすぐに倒せるので、現れたら手早く一掃しよう。広範囲に届くコマンドで、まとめてダメージを与えるのが効率的だ。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●アグラバー ●ホロウバスティオン前編 ●ホロウバスティオン後編	0.25 【0.34】	1.25

経験値倍率
1.00

HPボール	マニー
4〜8	20

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	オールキュア	3.00%
スタンダード	エアロバスター	1.00%
プラウド	ファイアバスター	1.00%
クリティカル	ブリザドブラスト	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
タックル タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	──	○
	身体を引いたあとまっすぐ突っこむ		
ジャンプタックル タイプ 物理 属性 エアロ	1.00【1.13】	吹き上げ(低)	○
	高く跳ねてきりもみ回転しながら突っこむ		

エアソルジャー



特徴的な性質	●相手との間合いを一定に保つように飛ぶ ●近距離では『ナックルハンマー』を、遠距離では『タックル』をおもに使う

やや高い位置を飛びまわり、積極的に技をくり出す傾向がある。遠距離からでも『タックル』で瞬時に突っこんでくるため、倒すのをあとまわしにすると危険。『マグネ』などで引き寄せ、『サンダラ』などで一気にダメージを与えて倒してしまいたい。遠くで『タックル』を待ちかまえてガードし、直後のスキに反撃する手もある。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●アグラバー ●オリンポスコロシアム(フリークエスト)	0.53 【0.66】	0.31

経験値倍率
1.38

HPボール	マニー
4〜8	24

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	エアロ	2.00%
スタンダード	エアロブレード	1.00%
プラウド	エアロスラム	1.00%
クリティカル	エアロレイド	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.40

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ナックルハンマー タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.13】	ジャンプ不能(低)	○
	近づきつつ両手の拳を振り下ろす		
タックル タイプ 物理 属性 エアロ	1.00【1.13】	吹き上げ(中)	○
	高速で滑空しながら突っこむ		



ワイバーン



特徴的な性質
- 近距離では『連続蹴り』だけを使い、遠距離では『きりもみ突進』をおもに使う
- 攻撃動作中は前方からの攻撃をガードする
- マジックコマンドによる攻撃を受けると、しばらく低空に降りる

ガードを固めながら攻撃してくるうえ、このガードはマジックコマンドすら防ぐ。むやみに手を出さず、敵の技をガードしてから反撃するのが無難だ。『バスートブリザガ』や『トリプルバスート』を使うのも有効で、貫通した弾が敵の背中に当たり、ダメージを与えつつ凍結させることができる。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン前編 ●オリンポスコロシアム(ボスステージ)	0.67 【0.92】	0.63

経験値倍率
4.00

HPボール	マニー
8〜12	40

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ウインドスイープ	1.00%
スタンダード	マグネ	2.00%
プラウド	マグネラ	0.50%
クリティカル	ランドクラッシュ	4.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.20	1.40

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	×

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
連続蹴り タイプ 物理 属性 ──	1.38【1.47】	──	○
	近づいて両足で交互に蹴りつける		
きりもみ突進 タイプ 物理 属性 エアロ	1.63【1.72】	吹き上げ(中)	○
	きりもみ回転しながら突っこむ		

ディフェンダー



特徴的な性質
- 近距離では『シールドかみつき』を、遠距離では『ファイラ』か『ブリザラ』を使う
- 前方から仕掛けられた攻撃(フィニッシュコマンドをのぞく)を自動的にガードし、直後に『シールドかみつき』で反撃する

ほとんどの攻撃を盾で防ぎ、クロックアビリティ『ヘヴィアタック』の発動中でもダメージを与えられない。盾で防がれるのは前方からの攻撃だけなので、後方から攻撃しよう。なお、『シールドかみつき』をガードして大きくよろめかせたときなら、前方からの攻撃が通用する。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン前編 ●忘却の城 ●オリンポスコロシアム(ボスステージ)	1.00 【1.38】	0.38

経験値倍率
4.00

HPボール	マニー
8〜12	90

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ファイアレイド	1.00%
スタンダード	ブリザドレイド	1.00%
プラウド	サンダーレイド	1.00%
クリティカル	エアロラ	0.50%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.80	0.80	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	○	×	○	○	○	○	×

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
シールドかみつき タイプ 物理 属性 ──	1.50【1.63】	──	○
	突き出した盾がかみつく		
ファイラ タイプ 魔法 属性 ファイア	1.13【1.16】	炎上(中)	△
	まっすぐ飛ぶ火球を盾から放つ		
ブリザラ タイプ 魔法 属性 ブリザド	1.13【1.16】	凍結(中)	△
	ゆっくり飛ぶ氷の追尾弾を盾から放つ		

ダークボール



特徴的な性質
- 近距離では『暴れる』をおもに使い、遠距離では『かみつき』だけを使う
- 『暴れる』の動作中は、ダメージを受けても基本的にはひるまない

ふわふわと空中を飛びまわり、ふいに攻撃してくる。『暴れる』の動作中のダークボールはひるまないため、むやみに近づいて攻撃を仕掛けると、直後に反撃を受けてしまいやすい。『マグネ』などで行動を封じて一気にダメージを与えるか、離れて『かみつき』を誘い、それをガードしたり横にかわしたりしてから反撃するといい。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン前編 ●オリンポスコロシアム(ボスステージ)	0.50 【0.63】	0.75

経験値倍率
1.25

HPボール	マニー
4~8	22

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ポーション	3.00%
スタンダード	ポーション	3.00%
プラウド	ポーション	2.00%
クリティカル	ポーション	1.00%

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
暴れる タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	ジャンプ不能(低)	△
	すばやい動きでジグザグに飛びまわる		
かみつき タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	──	○
	歯を鳴らしたあと、何度もかみつきながら突っこむ		

ブラックファンガス



特徴的な性質
- 攻撃を受けたり、『ダークタッチ』をガードされたりすると、直後に『ダークポイズン』を使うことが多い(自身に何らかのステータス異常が発生しているときをのぞく)

動きはにぶいが、ダメージを受けると『ダークポイズン』で毒霧を振りまく性質を持つ。この毒霧は暗闇状態を引き起こすうえ、触れているあいだはこちらのHPがどんどん減っていく。毒霧を振りまかれる前にすばやく倒すか、遠くから攻撃していこう。敵を炎上状態などにして『ダークポイズン』の使用を封じながら戦うのも効果的。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●オリンポスコロシアム(ボスステージ) ●ホロウバスティオン前編(フリークエスト)	0.88 【1.20】	0.31

経験値倍率
1.25

HPボール	マニー
4~8	44

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	コンフュ	2.00%
スタンダード	コンフュ	2.00%
プラウド	エリクサー	0.50%
クリティカル	ケアルラ	0.50%

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.20	1.00	1.00	1.00

炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ダークタッチ タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	コマンド禁止(低)	○
	両手でたたく		
ダークポイズン タイプ 魔法 属性 ──	1ヒットごとに0.75 【1ヒットごとに0.83】	暗闇(中)	×
	約6秒間、毒霧を振りまきながら進む。毒霧が命中しても相手はひるまない		



プライズバグ



特徴的な性質	
	●つねに逃げまわるが、足場のカドに追いつめられたときだけは『タックル』を使う ●相手から大きく離れると待機し、少しのあいだ待機すると消滅 ●どんな攻撃を受けてもHPが減る量は一定

ソラの力が奪われている場面で、ブロックバグなどのかわりにランダムで出現するエネミー。現れたとたんに逃げていき、遠く離れたあとに消え去る。ひるませるたびに、ソラの力が少し回復する青い玉(ステータスリカバー)を落とすので、見つけたら最優先で攻撃を当てていきたい。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン後編	3.00	(※1)

※1……受けるダメージ量を「最大HPの3分の1」にする

経験値倍率
1.00

HPボール	マニー
0	0

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	スパークスイープ	4.00%
スタンダード	スライドラッシュ	4.00%
プラウド	ストップ	1.00%
クリティカル	エアスパイラル	1.00%

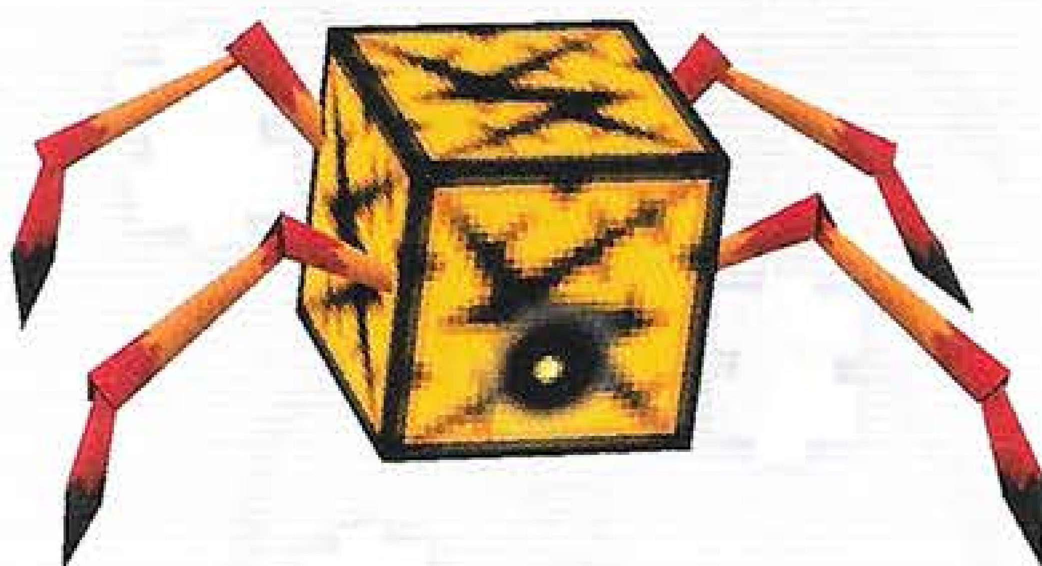
属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
タックル タイプ 物理 属性 ──	1.00	──	○
	身体を引いたあとまっすぐ突っこむ		

ダメージバグ



特徴的な性質	
	●近距離では『ジャンプタックル』を、中間距離では『タックル』をおもに使う ●攻撃動作中でなくても、接触するだけで相手にダメージを与える

身体がダメージブロックでできており、接触するだけでこちらがダメージを受けてしまう。行動を封じるステータス異常を敵に発生させつつ、遠くから攻撃するのが安全。なお、ダメージバグとの接触はガード可能で、クロックアビリティ『オートガード』を発動させておくと、突然目の前に現れても自動的にガードして防げる。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン後編	0.25【0.34】	1.25

経験値倍率
1.00

HPボール	マニー
4~8	42

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	オールキュア	3.00%
スタンダード	ウインドストーム	1.00%
プラウド	スパークストーム	1.00%
クリティカル	ブリザドブレード	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

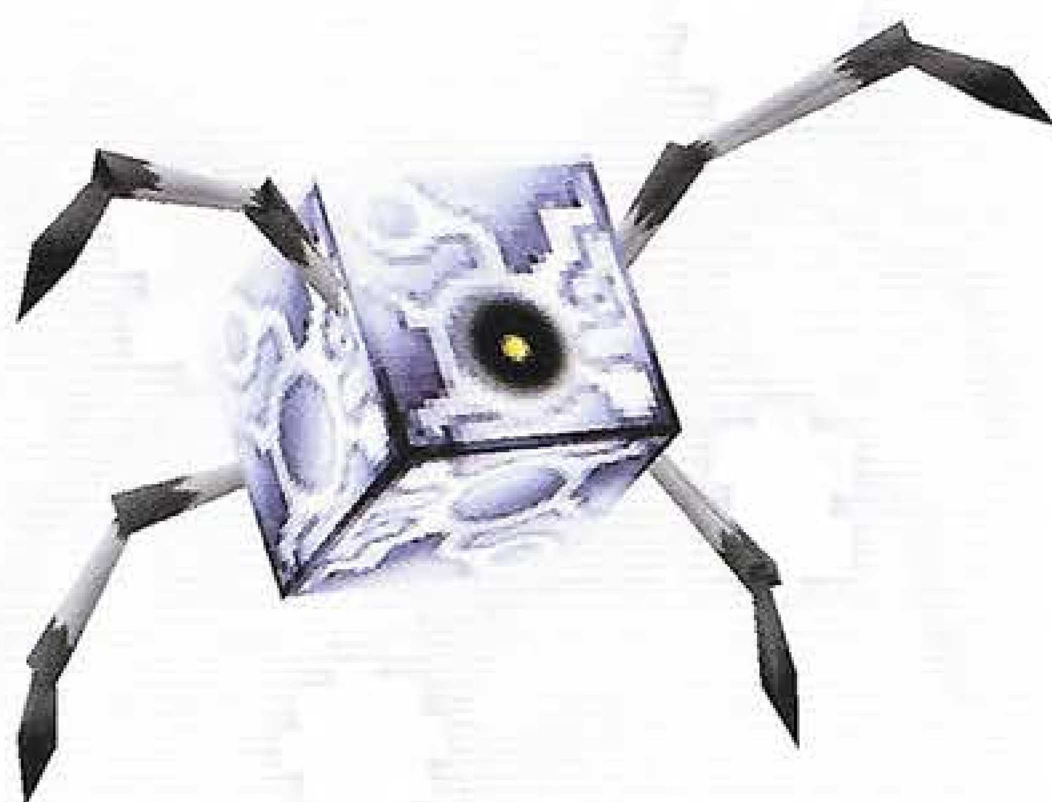
有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
タックル タイプ 物理 属性 ──	1.00【1.16】	──	○
	身体を引いたあとまっすぐ突っこむ		
ジャンプタックル タイプ 物理 属性 エアロ	1.00【1.13】	吹き上げ(低)	○
	高く跳ねてきりもみ回転しながら突っこむ		

※ダメージバグと接触したときにもダメージを受ける(タイプ「物理」、属性「──」、威力倍率「1.00」、ステータス異常「──」、ガード「△」の攻撃としてあつかわれる)

メタルバグ



特徴的な性質
- コンボフィニッシュなどを受けると、一時的にメタルブロック(→P.18)に変化することが多い(マジックコマンドによる攻撃を受けた直後や、自身に何らかのステータス異常が発生しているときをのぞく)

ふだんの行動パターンはブロックバグと同じだが(→P.288)、コンボフィニッシュを当てたりすると、約3秒間、足を引っこめてメタルブロックに変化することがある。くり返し攻撃を当ててひるませつづけたり、マジックコマンドで攻撃したりして、変化させずに倒すのがベストだろう。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン後編	0.25【0.34】	1.25

経験値倍率
1.00

HPボール	マニー
4~8	60

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	オールキュア	3.00%
スタンダード	ウインドダッシュ	1.00%
プラウド	サンダーバスター	1.00%
クリティカル	アイススイープ	1.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.40	0.40	1.00	0.40

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	○	○	○	○	○

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
タックル	1.00【1.16】	—	○
タイプ 物理 属性 —	身体を引いたあとまっすぐ突っこむ		
ジャンプタックル	1.00【1.13】	吹き上げ(低)	○
タイプ 物理 属性 エアロ	高く跳ねてきりもみ回転しながら突っこむ		

インビジブル



特徴的な性質
- 近距離では『振り払い』を、遠距離では『ダークボール』をおもに使う
- 相手との間合いが近いとバックステップすることがある(マジックコマンドによる攻撃を受けた直後をのぞく)

距離をとって、『ダークボール』で光弾を振りまいたり、『振り払い』で斬りつけたあとバックステップしたりする。凍結状態やストップ状態にしつつ戦うか、ガードで耐えしのいで『振り払い』の直後のスキに攻撃を当てよう。『ダークボール』で飛んでくる光弾のあいだに立って攻撃するのも手。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン後編(ボスステージ) ●忘却の城 ●オリンポスコロシアム(フリークエスト)	1.38【1.89】	0.75

経験値倍率
4.00

HPボール	マニー
8~12	88

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	エアロブラスト	1.00%
スタンダード	エアロブラスト	1.00%
プラウド	ファイガ	0.25%
クリティカル	ステータスチップ(※1)	0.05%

※1……レベルアップチップ、トロフィーチップ、ブランクチップ、ラックアップ以外からランダムで決定

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.20	1.20	1.20	1.20

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	×

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
振り払い	1.38(※2)【1.43】	防御ダウン(中)	○
タイプ 物理 属性 —	すばやく近づいて剣でなぎ払う		
ダークボール	1.00×8回(※3)【1.13×8回】	コマンド禁止(低)	△
タイプ 物理 属性 —	スピンしながら光弾を2発ずつ4回放つ		

※2……3Dシューティングでは「1.06」
※3……3Dシューティングでは「0.80×8回」

ウィザード



特徴的な性質	●相手との間合いを一定に保つように飛ぶ

浮遊しながら、いずれかの技をすばやい動作でくり出す。とくに危険なのは、ガード不可能の雷を最大3回落とす『ランダムサンダラ』で、3回すべて当たると致命的なダメージを受けてしまう。『マグネ』で引き寄せたり『トリプルパスート』で凍結状態にしたりして攻撃を封じ、すぐさまトドメを刺すのがオススメ。あるいは、攻撃を『ドッジロール』でかわしつつ、急いで倒そう。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●忘却の城 ●オリンポスコロシアム(フリークエスト) ●ホロウバスティオン前編(フリークエスト)	0.56 【0.70】	0.38

経験値倍率
1.25

HPボール	マニー
4~8	28

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ヒートダイヴ	1.00%
スタンダード	アイスダイヴ	1.00%
プラウド	スパークダイヴ	2.00%
クリティカル	ウインドダイヴ	2.00%

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.60	0.60	0.60	0.60

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スピードファイラ タイプ 魔法 属性 ファイア	1.13【1.16】	炎上(中)	△
	高速でまっすぐ飛ぶ火球を杖から放つ		
ローリングブリザラ タイプ 魔法 属性 ブリザド	1.13【1.16】	凍結(中)	△
	ゆっくり飛ぶ氷の追尾弾を杖から放つ		
ランダムサンダラ タイプ 魔法 属性 サンダー	1.13×(1~3)回 【1.16×(1~3)回】	帯電(中)	×
	杖を振り、約1秒後に雷を1~3回落とす		

エンジェルスター



特徴的な性質	●相手との間合いを一定に保つように飛ぶ ●距離が近いとバックステップすることがある

やや遠くを飛びまわり、『ホーリー』で追尾弾を放ってくる。姿はまったく異なるが、性質はブルーラプソディ(→P.285)に近い。追尾弾を何度も撃たせないためにも、早めに倒すのが無難。『マグネ』などで引き寄せ、まとめて倒すのがラクだが、弾を放とうとしているエンジェルスターから先にコンボで倒すという戦いかたでもかまわない。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●ホロウバスティオン後編(ボスステージ) ●忘却の城	0.47 【0.64】	0.50

経験値倍率
1.25

HPボール	マニー
8~12	99

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	エスナ	0.25%
スタンダード	サンダガ	0.25%
プラウド	ブリザガ	0.25%
クリティカル	ステータスチップ(※4)	0.03%

※4……レベルアップチップ、トロフィーチップ、ブランクチップ、ラックアップ以外からランダムで決定

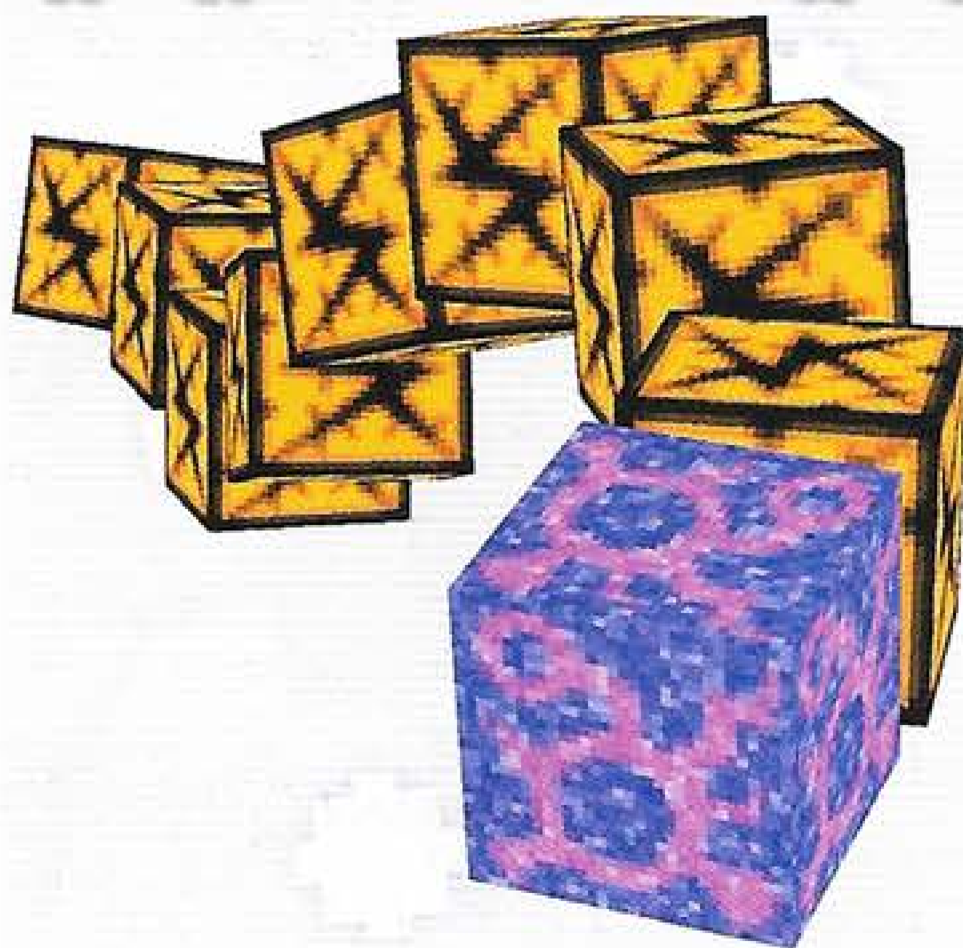
属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.80	0.80	0.80	0.80

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
○	○	○	○	○	○	○	○	○

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ホーリー タイプ 魔法 属性 ——	1.38【1.56】	クロックレベル1(中)	△
	光を集め、輝く追尾弾を放つ		

コアブロック



特徴的な性質	
	●出現直後に相手の頭上へ移動する ●引きつれているバグブロックは「ダメージブロック→ほかの種類のブロック(何になるかは出現場所に応じて異なる)」と定期的に変化 ●バグブロックが壊れるごとに動きがにぶり、全部壊れたら約6秒後(※1)に復活させる

明るい紫色のブロックが本体で、多数のバグブロックをヘビ状につなげたり縦に積み重ねたりしながら行動する。ヘビ状のときに『ストライクレイド』や『トリプルパスート』でバグブロックをまとめて壊し、動きがにぶったスキに本体を攻撃しよう。頭上にきたときに、『サンダラ』や『スパークショック』でバグブロックを壊すのも効果的。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●(システムエリアにのみ出現／→P.202〜214)	1.00	1.00

経験値倍率
0.00

HPボール	マニー
0〜5	0

ドロップアイテムと落とす基本確率	
ビギナー	(なし)
スタンダード	
プラウド	
クリティカル	

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技
(なし)

※ときおり、押しつぶすような動作を行なうが、それ自体に攻撃能力はない
※ダメージブロックに変化しているバグブロックと接触したときに受けるダメージは、通常のダメージブロックの場合と同じ(→P.19)
※引きつれているバグブロックは、HPボールとマニーをそれぞれ0〜5落とす
※1……システムエリア 6-B 7Fとアバターシステムエリア50Fに現れるコアブロックは約3.5秒後

ゴールドトリコローマ



特徴的な性質	
	●ワープして逃げまわるが、『ダークポイズン』を使いながら近づくこともある ●ソラが落としたSPプライズを吸収する。吸収したプライズは倒されたときに落とす ●最初にひるんだ時点から約15秒が経過するか、ソラが別のルームに移動すると消える

システムエリアでまれに出現する特殊なエネミー(→P.198)。ワープを駆使して逃げまわり、条件を満たすと消え去ってしまうが、倒せばSPを大量にかせげる。近づいて積極的にコンボを仕掛けていき、『ダークポイズン』を使われたときは遠くから攻撃しよう。『トリプルパスート』などの敵を追尾する攻撃を併用すると倒しやすい。

おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●(システムエリアにのみ出現／→P.202〜214)	1.70	0.63

経験値倍率
10.00

HPボール	マニー
0〜5	0

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	HP+(1〜4)	0.10%
スタンダード	ガード+(1〜4)	0.10%
プラウド	マジック+(1〜4)	0.20%
クリティカル	アタック+(1〜4)	0.30%

※数値がいくつになるかはP.281を参照

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ダークタッチ タイプ 物理 属性 ──	1.00	移動異常(必)	○
	両手でたたく		
ダークポイズン タイプ 魔法 属性 ──	1ヒットごとに1.00	暗闇(必)	×
	約6秒間、毒霧を振りまきながら進む。毒霧が命中しても相手はひるまない		

エリミネーター



おもな出現ワールド	HP倍率	防御力倍率
●(システムエリアにのみ出現／→P.202～214)	3.00	1.20

経験値倍率
20.00

HPボール	マニー
0～5	0

ドロップアイテムと落とす基本確率		
ビギナー	ファイア＋(1～4)	0.20%
スタンダード	ブリザド＋(1～4)	0.20%
プラウド	サンダー＋(1～4)	0.20%
クリティカル	エアロ＋(1～4)	0.20%

※数値がいくつになるかはP.281を参照

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.50	0.50	0.50	0.50

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
シールドかみつき タイプ 物理 属性 ──	1.63	(※2)	△
	突き出した盾がかみつく		
状態異常攻撃 タイプ 魔法 属性 ──	1.25×3回	(※3)(必)	△
	高速の追尾弾を盾から3方向に放つ		

※2……通常は「──」、反撃で使ったときは「凍結(必)」
※3……「凍結」「吹き上げ」「スロウ」「移動異常」「ジャンプ不能」「クロックレベル1」のいずれか

特徴的な性質

- ワープで相手の近くに移動し、近距離では『シールドかみつき』か『状態異常攻撃』を、中間距離では『状態異常攻撃』のみを使う
- 前方から仕掛けられた攻撃(フィニッシュコマンドをのぞく)を自動的にガードし、直後に『シールドかみつき』で反撃する
- 何もしていないときに後方からコンボフィニッシュなどを受けると、ワープして『状態異常攻撃』を使う
- 攻撃を受けてもひるまない

システムエリアで、バグエネミーを一掃したフロアに現れることがあるエネミー(→P.198)。ワープで近寄り、おもに追尾弾を放ってくる。追尾弾は3方向に放たれ、近距離でガードすると、左右からまわりこんできた弾が背中に当たりやすい。距離を開けてすべての弾を前方でガードしたり、背中側への攻撃もガード可能になるアーマーバングルを事前にセットしたりしておこう。さらに、追尾弾のステータス異常に備えて、約束のお守りなどを装備して『ベール』の効果を得るか、エスナやオールキュアをセットしておきたい。

エリミネーターは強敵なので、『エアスライド』などを駆使して逃げるのが得策。倒すのなら、近距離で『シールドかみつき』をガードするか横へと走って空振りさせ、背後からコンボで1～3回攻撃しよう。威力が高い『ジャッジオブ3』などを当てるのもオススメだ。追尾弾を放ってきた場合は、ガードでやりすごし、改めて近づくこと。



⬅追尾弾をガードするときは、このくらい離れれば、弾が背中に当たらずにすむ。



⬅『シールドかみつき』をガードするか避けたら、敵の背後へ。



⬅コンボやスキが小さめのコマンドでダメージを与えよう。

ティーダ　BOSS



特徴的な性質	
	●至近距離では『振り下ろし』をおもに使い、近距離では『前宙攻撃』のみを使う ●コンボフィニッシュなどを受けるか、3回連続でひるむと、直後に一時的に無敵になって後方宙返りで離れる

走って近寄りながら、積極的に攻めてくる。やや遠くで横に走り、ティーダが『前宙攻撃』を空振りしたら、直後にコンボなどを当てよう。ダメージを3回連続で与えたあとは、離れて横に走るところからくり返せばいい。



←『前宙攻撃』を誘ってかわし、ティーダが無敵になるまでこちらの攻撃を当てる。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●デスティニーアイランド	50	31	25
●デスティニーアイランド（フリークエスト）	115	71	57
●忘却の城	187	115	93

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
振り下ろし タイプ 物理 属性 ―	0.93	―	○
	棒をすばやく振り下ろす		
前宙攻撃 タイプ 物理 属性 ―	1.11	―	○
	前方宙返りで跳びかかって棒を振り下ろす。動作中はひるまない		

ダークサイド



第1形態



第2形態



第3形態

第1形態

特徴的な性質	
	●「『ダークパンチ』×2回→『ダークホーミング』」の順で攻撃をくり返す ●『ダークホーミング』で光弾を放つと同時に、多数のバグブロックを出現させる。バグブロックは、光弾が6回降った直後に消える

ダークサイドとのバトルは3連戦になっており、敵は1戦ごとに形態を変えてくる。第1形態のときのダークサイドは、移動せずに一定の順番で技をくり出すのみ。こちらの攻撃が当たるのは拳の部分だけなので、『ダークパンチ』を待ち、振り下ろしてきた拳にコンボなどを当てよう。『ダークホーミング』で降ってくる光弾は、走りまわっていればまず当たらない。



←振り下ろされた拳を攻撃。周囲に現れたシャドウを倒すのは、あとまわしでいい。



第2形態

特徴的な性質	●「『ダークパンチ』×2(1回目の『ダークパンチ』で自身がダウンした場合は×1)→『ダークホーミング』」の順で攻撃をくり返す ●『ダークパンチ』の動作途中に、腕にノーマルブロックが3個出現する。このブロックをすべて壊されると、約6秒間ダウンする

第2形態になると、各種の技でダメージブロックをまき散らす。しかし、跳んだり横に走ったりすることで簡単にかわせるほか、『リフレクトガード』取得後ならガードでも対処できる。『ダークパンチ』で振り下ろされた腕に現れる3個のノーマルブロックを壊せば、敵がダウンし、このときのみ頭部を攻撃することが可能だ。下の写真のように行動して、頭部にダメージを与えていこう。



←『ダークパンチ』で放たれるブロックを跳び越す。プライズブロックも出てくるが無視。



←腕に出現するブロック3個を急いで壊し、ダウンした敵の頭部にコンボなどを当てる。

第3形態

特徴的な性質	●「ダメージブロックに包まれて接近→『プレス』」をくり返す。『プレス』の前に、ダメージブロックを切り離して約8秒間周回させたあと『コンバージョン』を使うこともある ●ダメージブロックを破壊されると、約6秒後に復活させる ●どんな攻撃を受けてもHPが減る量は一定

敵本体が紫色のブロックに変化し、大量のダメージブロックに包まれた状態で襲ってくる。ふだんは逃げまわり、敵がダメージブロックを切り離しているときに本体を攻撃するといい。どんな攻撃でも与えるダメージ量は一定なので、威力よりも手数を重視し、コンボを主体に技を仕掛けていこう。フィニッシュコマンド『ラッシュブレード』などの攻撃が何度も当たる技で、ダメージブロックを壊しつつ本体にダメージを与えるのも手だ。

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
●デスティニーアイランド(ボスステージ)	第1形態	310	31	15
	第2形態	197	31	15
	第3形態	189	31	(※1)

※1……受けるダメージ量を7にする

属性ダメージ倍率

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常

炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名/タイプ/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼第1形態限定			
ダークパンチ タイプ 物理 属性 ──	2.25	──	△
	相手に近いほうの拳を振り下ろし、さらにシャドウを3体まで出現させる		
ダークホーミング タイプ 魔法 属性 ──	1.00×6回	移動異常(低)	×
	上空に放った6発の光弾を、約3秒後につぎつぎと降らす		
▼第2形態限定			
ダークパンチ タイプ 物理 属性 ──	2.25	──	△
	相手に近いほうの拳を振り下ろし、さらに8方向へダメージブロック(うち1個はプライズブロック)を放つ		
ダークホーミング タイプ 物理 属性 ──	1.00×6回	──	△
	ダメージブロックを胸から6個放つ		
▼第3形態限定			
プレス タイプ 物理 属性 ──	1.88×4回	──	(※2)
	跳ねて着地時に衝撃波を起こすことを4回くり返す。1~3回目は相手めがけて跳ね、4回目は攻撃前に自身がいた場所へもどるように跳ねる		
コンバージョン タイプ 物理 属性 ──	1.00	──	△
	ダメージブロックを一気に引き寄せ、周囲に衝撃波を放つ		

※ダークサイドが出現させるダメージブロックは、通常のものとは性質が異なる(タイプ「物理」、属性「──」、威力倍率「1.00」、ステータス異常「──」、ガード「△」の攻撃としてあつかわれる)

※2……「×」だが、衝撃波が発生する直前にダメージブロックをガードした場合は当たらない



←ダメージブロックが切り離されたら、すかさず近づいて敵本体をたたこう。

ガードアーマー

BOSS



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●トラヴァースタウン（ボスステージ）	253	38	55

属性ダメージ倍率

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常

炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
パンチ タイプ 物理 属性 ──	1.00×2回	──	△
	両手を相手めがけてまっすぐ飛ばす		
連続ジャンプ タイプ 物理 属性 ──	1.38×3回	──	×
	3回連続で前方へ跳ねて踏みつける		
踏みつけ タイプ 物理 属性 ──	1.50	──	×
	高く跳んで遠く（または真下）に落下し、着地時に衝撃波を起こす		
バズーカ タイプ 魔法 属性 ──	1ヒットごとに0.31	──	×
	宙に浮き、エネルギーを充填後に斜め下へ向けてビームを約3秒間放つ。ビーム発射中は無敵		

※1……降らせるブロックにダメージブロックを1個混ぜる場合が多い。また、ガードアーマーのHPが残り50%まで減ったあとは、プライズブロックも降らせたり、シャドウかソルジャーを出現させたりもする

特徴的な性質

- 『連続ジャンプ』のあと、つづけて『踏みつけ』を使う（このときはかならず真下に落下する）
- 相手が足元か遠距離にいる場合は、『踏みつけ』を使ってノーマルブロックを多数降らせる場合がある（※1）。さらに、つづけて『バズーカ』を使うこともある
- 『バズーカ』のエネルギー充填中にコンボフィニッシュなどを受けると、約6秒間ダウンしたあと『連続ジャンプ』を使う

戦いの舞台となる場所の手前には、コマンドアイテムが全種類置かれている。バトル中に降るブロックをすばやく壊すために、『ブリザドダート』か『サンダーレイン』を持っていこう。

ガードアーマーは、中間距離では『パンチ』を、それ以外の間合いでは『連続ジャンプ』を使う傾向がある。ふだんはやや離れて『パンチ』を誘い、それをガードするか避けた直後に攻撃するのが安全だ。『連続ジャンプ』で跳ねはじめた場合は、踏みつけられないように逃げ、3回跳ねたあとの『踏みつけ』に対して空中でコンボを当てるといい。



⬅敵からある程度離れて『パンチ』を待ち、ガードするか『ドッジロール』でかわす。



⬅敵の腕がもどってくるまでのスキに近づいてコンボを当てて、ふたたび離れる。



⬅『踏みつけ』の衝撃波は跳べば回避でき、敵の着地点が近いとコンボも当てられる。



➡敵が降らせてきたブロックは、オーバーレイコマンドで一掃するのが手っ取り早い。



⬅敵がエネルギーを充填しはじめたら、コンボフィニッシュでダウンさせよう。

トリックマスター

BOSS



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ワンダーランド（ボスステージ）	630	45	(※2)

※2……1～2回目のバトルでは、胴体は「130」、頭部は「112」、両手は「150」、両足は「157」。3回目のバトルでは、胴体は「141」、頭部は「123」、両手は「153」、両足は「168」

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.20	1.40	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ファイア タイプ 魔法 属性 ファイア	1.42(※3)	炎上(中)	△
	棍棒に炎を灯し、追尾弾を1発放つ		
ファイラ タイプ 魔法 属性 ファイア	1.08(※4)	炎上(中)	△
	棍棒に炎を灯し、横一列に広がる炎を放つ		
▼2～3回目のバトル限定			
スピンファイア タイプ 魔法 属性 ファイア	1.13×3回	炎上(必)	×
	スピンしながら、跳ねる火球を前方へ3発放つ。この火球は相手の攻撃を3回受けると壊れる		
ブロックウォール タイプ 物理 属性 ——	(2のダメージ)	——	×
	棍棒を紫色に光らせ、大量のダメージブロック（うち2個はプライズブロック）を出現させる		

※3……3回目のバトルでは「1.52」
※4……3回目のバトルでは「1.23」

特徴的な性質
- 相手の位置やお互いの位置関係に応じて、使う技の傾向を多少変える

【2～3回目のバトル限定】
- 「『ファイア』か『ファイラ』」→「『スピンファイア』か『ブロックウォール』」と連続で（またはこの逆の順で）技をくり出す

【3回目のバトル限定】
- ときおり、棍棒を光らせたあとに地面を90度か180度傾ける

トリックマスターとは、ステージ1～3のそれぞれの最後に1回ずつ戦う（→P.106～112）。こちらの攻撃は頭部、胴体、両手、両足の6ヵ所に当てることが可能で、頭部や胴体には当てにくい反面、与えるダメージが大きめだ。基本的には、両足をショットで撃ちつづけるか、跳びながらロックオンして頭部や胴体に追尾弾を撃ちこむのがオススメ。オーバーレイコマンド『ブリザドアロー』が使える場合は、それも併用するといい。

トリックマスターは、左右に移動したあとに何らかの技をくり出してくる。ショットなどで攻撃しつつ、敵が棍棒に赤い炎を灯したら、直後に放ってくる弾をガードしよう。ステージ2以降のバトルでは、ダメージブロックを出現させたり、跳ねる火球を飛ばしたりもしてくるが、それらはショットで破壊することができる。



⬅ショットでひたすら足を撃つか、頭部や胴体をロックオンして攻撃しよう。



⬅『ファイア』と『ファイラ』は、引きつけて跳べばかわせるが、ガードするほうが簡単。

➡敵はブリザド属性に弱く、『ブリザドアロー』を使うと効率良くダメージを与えられる。



⬅跳ねる火球は壊し切れない場合もある。不安なら『ドッジロール』で避けるといい。

ターン制RPG

クラウド BOSS



特徴的な性質 | ●『たたかう』を使うことが多い

6回攻撃でダメージも大きい『超究武神覇斬』が脅威。使用確率が低めとはいえ、運悪く数ターンつづけてくり出されると厳しい。ライセンス『ガードL』と『オートガードL』の両方を使い、受けるダメージをできるだけ減らそう。クラウドのHPはあまり多くないので、『たたかう』でスペシャル攻撃が発動すればすぐに倒せるはずだ。



←1回の『超究武神覇斬』で、クラウドの『たたかう』3回相当のダメージを与えてくる。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●オリンポスコロシアム（ボスステージ）	520	52	33

回避力	スコア
10	0

属性ダメージ倍率

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.49	0.50	0.50	0.50

使う技

技名／対象／属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
たたかう	2.50	95%	4%	早い
対象 敵単体 属性 ――	すばやく剣で斬りつける			
超究武神覇斬	1.5×6回	85%	0%	遅い
対象 敵ランダム 属性 ――	黒い光に包まれたあと6回斬りつける			

ターン制RPG

ケルベロス BOSS



特徴的な性質 | ●『一斉かみつき』と『ファイガボール』を同じ確率で使う

3回攻撃でクリティカル率もやや高めの『一斉かみつき』が危険だが、全体攻撃の『ファイガボール』もあなどれない。ライセンス『リジェネL』を持っている場合は、『パワーL』『ガードL』『オートガードL』と一緒に使っておこう。そうすれば、自動でHPが回復するぶん攻撃に集中でき、結果として少ないターン数で倒せる。



←『一斉かみつき』は、合計3回くり出す攻撃のそれぞれでランダムに対象を選ぶ。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●オリンポスコロシアム（ボスステージ）	1248	52	37

回避力	スコア
10	1000

属性ダメージ倍率

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.49	0.50	0.50	0.50

使う技

技名／対象／属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
一斉かみつき	2.30×3回	90%	12%	遅い
対象 敵ランダム 属性 ――	近づいて3つの首で1回ずつかみつく			
ファイガボール	2.00	100%	0%	遅い
対象 敵全体 属性 ファイア	それぞれの相手めがけて1発ずつ、同時に火球を放つ			

ターン制RPG

ハデス BOSS



特徴的な性質 | ●HPの残りが80%、60%、40%、20%まで減るたびに、『シャドウ召喚』を使う

ハデスは、HPが20%以上減るごとに『シャドウ召喚』でシャドウを呼び出す。つまり、ハデスのHPを毎ターン20%以上減らせば、ほかの技を使わせずに倒すことが可能だ。最初に『パワーL』を使い、コンボでダメージを与えていこう。コマンドで攻撃するときは、属性を持たない技かブリザド属性の技を使えば、ダメージを軽減されずにすむ。



⬅シャドウは全体攻撃で一掃するとラク。リボルブブレイクなどをセットしておこう。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●オリンポスコロシアム（ボスステージ）	1040	52	35

回避力
0

スコア
1030

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.00	1.00	0.00	0.00

使う技

技名／対象／属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
ファイガボール 対象 敵ランダム 属性 ファイア	2.10×（2～4）回	90%	0%	遅い
	火球を2～4回投げつける			
ファイアウォール 対象 敵全体 属性 ファイア	2.50	95%	12%	遅い
	それぞれの相手に対して順番に、足元から火柱を立てる			
シャドウ召喚 対象 ── 属性 ──	──	──	──	──
	シャドウを前列に最大3体呼び出す			

ターン制RPG

ロックタイタン BOSS



特徴的な性質 | ●『片腕パンチ』を使うことが多め

ケルベロスの約2倍のHPを持ち、クリティカル率が高めの『片腕パンチ』をおもにくり出してくる。ロックタイタンに対して有効な技はとくにないので、コマンドマトリックスにはケアルやケアルラだけをセットしておこう。バトル中は、『たたかう』でダメージを与えつつ、味方のHPがある程度減るたびに回復を行なうといい。



⬅敵の技はすべて対象が全体。味方全員のHPを回復する手段は多く用意しておきたい。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●オリンポスコロシアム（ボスステージ）	2580	64	49

回避力
0

スコア
5000

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.49	0.50	0.50	0.50

使う技

技名／対象／属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
片腕パンチ 対象 敵全体 属性 ──	2.50	95%	20%	遅い
	拳で地面をたたき、それぞれの相手に対して順番に衝撃波を放つ			
足踏み衝撃波 対象 敵全体 属性 ──	3.00	95%	0%	遅い
	左足で地面を踏み、衝撃波を起こす			



ターン制RPG

ベヒーモス BOSS



特徴的な性質 | ●『ダークチャージ弾』を使うことが多め

すべての属性の攻撃で受けるダメージを10に減らす能力を持つ。ロックタイタンと戦うときと同じく、コマンドマトリックスには■ケアルなどのHPの回復手段だけをセットし、攻撃は『たたかう』で行なおう。『ダークチャージ弾』の弾がひとりに集中してHPを大幅に減らされる恐れがあるので、HPはこまめに回復したほうが安全だ。



⬅早め早めのHP回復を心がける。ライセンス『リロードL』も惜しまず使っていこう。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●オリンポスコロシアム（ボスステージ）	3925	78	54

回避力	スコア
0	10000

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.00	0.00	0.00	0.00

使う技

技名／対象／属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
踏みつけ 対象 敵全体 属性 ──	3.25	90%	8%	遅い
	右足で地面を踏み、衝撃波を起こす			
ダークチャージ弾 対象 敵ランダム 属性 ──	2.60×（3～4）回	95%	0%	遅い
	上空に放った闇の弾を、3～4回にわけて降らす			

ターン制RPG

アイスタイタン BOSS



特徴的な性質 | ●すべての技をほぼ同じ割合で使う

HPが5775とすさまじく多く、使ってくる技のダメージも非常に大きい。各種のライセンスをフルに使って、地道に戦おう。コマンドマトリックスにセットしておくのは■ケアルや■ケアルラが基本だが、アイスタイタンの弱点であるファイア属性のものも役に立つ。具体的には■バーストファイガや■フレイムフォールがオススメ。



⬅『バーストファイガ』や『フレイムフォール』をふたつストックして使うと、より効果的。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●オリンポスコロシアム（ボスステージ）	5775	82	65

回避力	スコア
0	20000

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
2.00	0.00	0.50	0.50

使う技

技名／対象／属性	威力倍率	基本命中率	クリティカル率	ガードタイミング
アイスランス 対象 敵ランダム 属性 ブリザド	2.90×5回	95%	0%	早い
	超高速で飛ぶ氷の弾を5回放つ			
アイスメテオ 対象 敵ランダム 属性 ブリザド	3.50×2回	85%	16%	遅い
	巨大な氷塊を2回降らす			
アイスブレス 対象 敵全体 属性 ブリザド	3.30	90%	0%	遅い
	身構えたあと冷気を吹きつける			

ジャファー

BOSS



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●アグラバー	196	71	53

属性ダメージ倍率

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常

炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ファイラロッド	1.31	炎上(中)	△
タイプ 魔法 属性 ファイア	杖に炎を集め、まっすぐ飛ぶ火球を放つ		
▼2回目のバトル限定			
ブリザド	1.31	凍結(中)	△
タイプ 魔法 属性 ブリザド	杖に冷気を集め、ゆっくり飛ぶ氷の追尾弾を放つ		
サンダー	1.31×(2〜4)回	帯電(中)	×
タイプ 魔法 属性 サンダー	杖に電気を集め、前方へ杖をかざした時点で相手がいた場所へ、約1秒後に雷を2〜4回落とす		

1回目

特徴的な性質
- ダメージを3回受けるたびに、一時的に無敵になってワープする。『ファイラロッド』を使った直後にワープすることもある

ジャファーは足を止めたまま『ファイラロッド』で火球を放ってくるほか、ときおりワープで別の位置へ移動する。基本的には、近づいてコンボなどを当てていくだけで倒すことが可能。ダメージを3回与えると直後にワープされるが、どこへ移動したかはロックオンを行なえばすぐにわかる。



⬅近づく前に火球を放たれそうなときは、火球をガードしてから近づくのが安全。

2回目

特徴的な性質
- 半透明の分身を2体出現させる。分身はつねに無敵になっていてロックオンできない。分身の行動は1回目のバトルでのジャファーと共通で、使う技は『ファイラロッド』のみ
- 本体はダメージを3回受けるたびに、一時的に無敵になってワープする

ジャファーが2体の分身を出現させ、合計3体で攻撃を仕掛けてくる。しかも、バトルを行なう広間にはブロックバグ(→P.288)まで姿を現す。とはいえ、基本的な戦いかたは1回目のときと大差なく、走って攻撃を避けながら本体に近づき、ダメージを与えるだけでOK。どんな攻撃でも3回当てるとジャファーがワープするため、一撃のダメージが大きい技のみを当てるのが理想的だ。



⬅分身は半透明かつロックオンできないので、本体と見わけるのは簡単。



➡多数の敵から攻撃を仕掛けられるが、走りまわっていればまず当たらない。



⬅本体にワープされたら、カメラの向きを変えて探し出し、改めて近づこう。

魔人ジャファー

BOSS



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●アグラバー(ボスステージ)	201	71	95

属性ダメージ倍率

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.20	0.20	0.20	0.20

有効なステータス異常

炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	(※1)	×	×	×	×

※HP、防御力、属性ダメージ倍率、有効なステータス異常はイアーゴのもの。魔人ジャファーはHPや防御力を持っていない
※1……跳ね返された『ディレイビーム』で発生するスロウ状態は「○」、ほかは「×」

使う技

技名／タイプ／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
溶岩投げ タイプ 物理 属性 ファイア	溶岩	2.09	炎上(必)	×
	破片	2.09×4回	炎上(必)	×
		溶岩のかたまりを、直線的に投げるか山なりに投げる。2回目のバトルでは、真上に投げて4個の破片を降らす場合もある		
▼1回目のバトル限定				
ディレイビーム タイプ 魔法 属性 ―		1.09	スロウ(必)	○
		光る追尾弾を目から放つ		

1回目

特徴的な性質
- ●跳ね返った『ディレイビーム』の追尾弾を受けると、イアーゴがダメージを受けてスロウ状態になり、魔人ジャファーは顔を手で押さえて約10秒間行動不能になる
- ●イアーゴのHPが残り50%まで減ると、バンディットを4体呼び出す。バンディットが全滅したら、時間をおいて再度呼び出す

魔人ジャファーとのバトルは2連戦。1～2回目のどちらのバトルも、魔人ジャファーにはこちらの攻撃が当たらず、逃げまわるイアーゴを攻撃してHPをゼロにすれば勝利となる。1回目のバトルは、魔人ジャファーが溶岩を投げるか追尾弾を放つので、溶岩は走ってかわし、追尾弾はガードで跳ね返そう。あとは、その合間にイアーゴを攻撃するだけだ。途中で現れるバンディットは、再出現させないためにも1体だけ残しておくといい。



⬅魔人ジャファーが溶岩を投げるときの声を聞いたら走りつづけることでかわそう。



➡追尾弾を跳ね返せばジャファーを行動不能に、イアーゴをスロウ状態にできる。

2回目

特徴的な性質

[魔人ジャファー]
- ●『溶岩投げ』を2連続で使うことがある。その場合、2回目は溶岩を真上に投げる

[イアーゴ]
- ●メタルブロックに乗っているときに攻撃を受けると、最長で約10秒間低空を飛びまわる

空中にメタルブロックが現れるほか、多数のブロックが約30秒間出現しては足場の下に沈むのをくり返す。イアーゴはメタルブロックの上に乗って休むので、ブロックに飛び乗って攻撃を仕掛けるか、下方から『パスートブリザガ』や『サンダー』を当てて、低空に降りてきたところをさらに攻撃しよう。魔人ジャファーが投げる溶岩は、1回目のバトルと同じく、走ればかわせる。溶岩を真上に投げて破片を降らせてくるときは、メタルブロックの真下でやりすごすことも可能だ。



⬅現れるブロックの種類や配置は、3パターンからランダムで決まる。

ピート

BOSS



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ホロウバスティオン前編	662	85	53
●忘却の城	895	115	71

属性ダメージ倍率				有効なステータス異常								
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ	炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
1.20	1.20	(※2)	1.20	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※2……ホロウバスティオン前編での1回目のバトルは「0.60」、ほかは「1.20」

使う技

技名/タイプ/属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
コンボ攻撃 タイプ 物理 属性 ——	フック	0.88×3回	——	△
	振り下ろし	1.38	——	△
	衝撃波	1.25	——	×
		前進しながらフックを3回くり出したあと、両手の拳を振り下ろして衝撃波を起こし、多数のブロック(※3)を降らす。フックの動作を終えた直後以外は攻撃を受けてもひるまない		
ボウリング タイプ 物理 属性 ——		1.31	コマンド禁止(必)	○
		当たると爆発する玉を床に転がす		
かんしゃく玉 タイプ 物理 属性 ——		1ヒットごとに1.00	暗闇(低)	×
		大量のかんしゃく玉を上に投げ、相手の居場所周辺に降らす		
▼ホロウバスティオン前編での2回目のバトル限定				
Dサンダガ タイプ 魔法 属性 サンダー		1ヒットごとに0.94	帯電(中)	×
		一時的にその場からいなくなり、光の玉を約10秒間出現させる。光の玉は相手を追尾するように地面を進み、接近すると周辺に雷を落とす		

※3……ホロウバスティオンではダメージブロックとプライズブロック、忘却の城ではハードブロックとダメージブロックとバウンドブロック

特徴的な性質

- 近距離では『コンボ攻撃』を、中間距離では『ボウリング』を、遠距離では『かんしゃく玉』を使うことが多め
- コンボフィニッシュやマジックコマンドによる攻撃を短時間で2回受けると、しばらくバリアを張って無敵になることがある
- 跳ね返された『ボウリング』の玉を受けると、約2秒間気を失う

【ホロウバスティオン前編での2回目のバトル限定】
- 最初に『Dサンダガ』を使う。以降も、約30秒間行動するたびに使う

【忘却の城でのバトル限定】
- 攻撃を合計10回以上受けるたびに、ほぼ確実に『ボウリング』を使う
- 自身と相手の一方が階段の上の通路に、もう一方が階段の下の広間にいると、ほかの技を使う状況でも『かんしゃく玉』を使う
- HPが残り1までしか減らないが、以降は気を失いつづける

ピートとは、ホロウバスティオン前編で2回、忘却の城で1回戦う。ワープを利用して距離を離し、間合いに応じた技をくり出すのが、ピートの基本的な行動。近づいて『コンボ攻撃』を誘い、左右のフックをガードした直後にすばやく出せる技で反撃するか、やや離れて『ボウリング』を誘い、玉をガードで跳ね返して気を失わせたところを攻撃しよう。遠くからマジックコマンドでダメージを与えるのも有効だ。2回目のバトルで使ってくる『Dサンダガ』は、『ドッジロール』などを活用すれば光の玉からラクに逃げ切れる。

●忘却の城でのバトル限定の対処法

忘却の城でのバトルは、気を失っているピートに密着すれば勝利となる。気を失わせる方法は、『ボウリング』の玉をガードで跳ね返して当てるか、ピートのHPを残り1にするかの2種類。10回以上攻撃を当てると、ほぼ確実に『ボウリング』を誘えるので、跳ね返しを狙ってみよう。



⬅『コンボ攻撃』に対しては、最後の衝撃波を跳んでかわしながら攻撃するのも手。



➡ピートに『ボウリング』を使わせたいときは、これくらいの間合いで待つといい。

データ・リク





アバターシステムエリア
(100F)出現時

ホロウバスティオン前編

特徴的な性質	●攻撃動作中は攻撃を受けてもひるまない ●様子をうかがったあとにくり出した技が命中すると、つづけてもう1回攻撃することが多い ●短時間で3回攻撃を受けたり、コンボフィニッシュなどを受けたりすると、バックステップまたはワープで距離をとるか、光の壁を張る ●光の壁で相手の攻撃をガードすると、直後に『振り払い』を使うことが多い 【2~3回目のバトル限定】 ●様子をうかがったあとに光の壁を張ることがある 【3回目のバトル限定】 ●最初に『ダークオーラ』を使う

ホロウバスティオン前編でのデータ・リクとのバトルは、3連戦で行なわれる。データ・リクは距離をとって様子をうかがったあと、すばやい動きで攻撃をくり出す。また、前方からの攻撃をガードできる光の壁を張ることもある。近距離でデータ・リクが使ってくる技はガード可能なので、近くで『リフレクトガード』を使い、ガードしたらコンボで反撃するという戦法が有効。光の壁を張られたときは、すぐさま背後にまわりこんで攻撃すればいい。遠くにいるデータ・リクがいきなりワープして消えたときは、頭上から『兜割り』を仕掛けてくるが、すぐにその場を離れたあとジャンプすれば、攻撃をすべてかわせる。

●『ダークオーラ』への対処法

3回目のバトルで敵が光に包まれて浮いたら、『ダークオーラ』を使ってくるサイン。ワープする音が聞こえるたびに『ドッジロール』を行ない、攻撃を回避しよう。5回の突進のあとにくる衝撃波は、『エアスライド』で避けるのが確実だ。アーマーバングルをセットしているなら、5回の突進はすべてガードするのがオススメ。



⬅近~中間距離でガードをくり返し、ガードに成功した直後にコンボで攻撃。



⬅コンボフィニッシュまで当てたら攻撃を止め、ガードするところからくり返す。



➡データ・リクが光の壁を張った場合は、背後にまわりこんで攻撃を当てるチャンス。



⬅『兜割り』の突きはガード不可能。移動でかわし、ブロックはジャンプで避けよう。



ホロウバスティオン後編

特徴的な性質 | ●遠距離で『ダークファイガ』を使うことがある

新たに『ダークファイガ』を使うようになることをのぞけば、行動パターンはホロウバスティオン前編での3回目のバトルとおおむね同じ。それゆえ、近くでガードしたあとコンボで反撃する戦法がそのまま通用する。なお、『ダークファイガ』はガードしても移動で避けてもいい。



←『ダークファイガ』の火球を『ドッジロール』でくぐって近づくと、直後に攻撃できる。

アバターシステムエリア

特徴的な性質 | ●バグ・青(透明化)の状態で出現し、HPが残り70%まで減るとバグ・黄(高速化)、40%まで減るとバグ・赤(凶暴化)、10%まで減るとバグ・緑(巨大化)に切りかえる
●『兜割り』でプライズブロックを出さない

バグエネミー(→P.199)と化しており、しかもHPの残り割合に応じてバグの種類を切りかえる。データ・リクの行動はホロウバスティオン前編の3回目のバトルと共通で、有効な戦法も同じだが、バグの種類に応じて以下のように行動を変えたほうがいい。また、事前に◪カウンターリングや◪コマンドリングをセットしておき、ガード後の反撃はカウンターで行なうようにしよう。

●バグ・青のとき(HP100～70%)の対処法

バグの効果で透明になるが、ロックオンしていれば姿が見えるため、戦いかたへの影響はない。

●バグ・黄～赤のとき(HP70～10%)の対処法

敵の身体が黄色いときは、動作が高速化しているのでひるんでもすぐに立ち直り、身体が赤いときは、ひるまないうえ積極的に攻めてくる。むやみに攻撃せず、ガード直後の反撃をカウンター1回にとどめたりして地道に戦うのが得策だ。

●バグ・緑のとき(HP10%以下)の対処法

バグの効果でHPが2倍に増え、防御力も375にアップ。さらに、どんな攻撃を当ててもひるまなくなるものの、攻撃してくるペースは遅くなる。基本どおりに戦えば勝てるが、ガンガン攻めて一気にトドメを刺すことを狙ってもかまわない。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ホロウバスティオン前編(ボスステージ)	342	85	74
●ホロウバスティオン後編	612	98	98
●アバターシステムエリア(100F)	1600	200	300

属性ダメージ倍率				有効なステータス異常								
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ	炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※1……アバターシステムエリアでは「0.60」、ほかでは「1.00」

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
縦斬り タイプ 物理 属性 ──	1.06	──	△
	跳びかかって武器を振り下ろす		
ダッシュ振り タイプ 物理 属性 ──	0.72+0.90	──	△
	武器を振り下ろしたあと、踏みこみつつ横に振る		
振り払い タイプ 物理 属性 ──	1.00	──	△
	横回転しながら武器でなぎ払う		
▼ホロウバスティオン前編での1回目のバトル以外			
兜割り タイプ 物理 属性 ──	1.50	──	×
	相手の頭上へワープして武器で地面を突き、8方向へダメージブロック(うち1個はプライズブロック)を放つ		
▼ホロウバスティオン前編での1～2回目のバトル以外			
ダークオーラ 突進 タイプ 物理 属性 ──	0.94【1.00】	防御ダウン(低)	△
ダークオーラ 衝撃波	0.94【2.16】	防御ダウン(低)	×
	光に包まれて宙に浮き、ワープからの高速突進を5回くり返したあと、武器で地面を突いて衝撃波を放つ。動作中は無敵		
▼ホロウバスティオン後編でのバトル限定			
ダークファイガ タイプ 魔法 属性 ──	1.22×3回	クロックレベル1(中)	△
	左手に闇の炎を集め、まっすぐ飛ぶ闇の火球を3発同時に正面へ放つ		

※『兜割り』で出現させるダメージブロックは、通常のものとは性質が異なる(タイプ「物理」、属性「──」、威力倍率「1.00」、ステータス異常「──」、ガード「△」の攻撃としてあつかわれる)

➡ソラが最初にいる場所は、足場がややせまい。一番下の広い場所で戦うといいだろう。



⬅敵のHPが減るにつれてバグの種類が変化。発生中のバグの種類は色で判別がつく。

横スクロールアクション

マレフィセントドラゴン

BOSS



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ホロウバスティオン後編（ボスステージA）	658	98	（※1）

※1……前脚は「221」、頭部は「98」

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
かみつき タイプ 物理 属性 ——	1.00×3回	——	△
	前進しながら3回かみつく		
衝撃波 タイプ 物理 属性 エアロ	1.00	——	×
	前脚を大きく上げて地面を踏みしめ、衝撃波を前方へ放つ		
ジャンププレス 踏みつけ タイプ 物理 属性（※2）	1.38	——	×
ジャンププレス 衝撃波	1.00	——	×
	前方または後方へ跳んで踏みつけ、さらに衝撃波を前方へ放つ		
ファイラボール タイプ 魔法 属性 ファイア	1.00×（3～8）回	——	△
	口から上空に炎を吐き、6～8個（転倒した直後は3個）の火球を降らす		

※2……踏みつけは「——」、衝撃波は「エアロ」

特徴的な性質

- ●前脚に攻撃を6回受けるたびに転倒し、『ファイラボール』を使ったあと立ち上がる。ただし、転倒中に頭部へコンボフィニッシュかオーバーレイコマンドを受けると、『ファイラボール』の動作が終わったあと、約6秒が経過するか頭部に攻撃を6回受けるまで気を失う
- ●『ジャンププレス』を使うと、前脚に攻撃を受けた回数のカウントがゼロにもどる
- ●転倒から立ち上がるときと、気を失った状態で頭部に攻撃を6回受けたときは、一時的に無敵になって『ジャンププレス』を使う

遠距離では『かみつき』で攻撃しつつ前進し、近距離では衝撃波を放つ技を多用してくる。こちらの攻撃が当たるのは、通常は前脚のみだが、ダメージを与えて転倒させたときは、防御力が低い頭部への攻撃が可能。さらに、コンボフィニッシュかオーバーレイコマンドで頭部を攻撃すれば、敵の気を失わせて追加で攻撃できる。右の写真のように行動し、効率良くダメージを与えよう。気を失わせる目的でオーバーレイコマンドを使うなら、敵の背中や頭部の真下から仕掛けるといい。

なお、ラストリゾートを装備していると、『かみつき』や『ファイラボール』をガードしたときに『カウンタードレイン』の効果でソラのHPが回復する。このバトルで唯一の回復手段なので、安全に戦いたいときは事前に装備しておこう。



⬅敵が立ち上がるとき、たまにオーバーレイコマンドが出現する。すぐに拾おう。



⬅敵が脚を上げるたびに跳ぶことで衝撃波をかわしつつ、前脚を攻撃して転倒させる。



⬅すぐさま頭部を攻撃するか、直後に敵が降らす火球をガードしたあとに頭部を攻撃。



⬅コンボフィニッシュなどを当てて敵の気を失わせたら、つづけて頭部を攻撃する。

ソラ・ハートレス(ネオダークサイド) BOSS



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ホロウバスティオン後編(ボスステージB)	899	98	98

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
0.60	0.60	0.60	0.60

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／タイプ／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
ダークパンチ(左) タイプ (※3) 属性 ブリザド	衝撃波	1.94	凍結(中)	×
	氷柱	1.25	凍結(中)	×
		左手を振り下ろして地面に冷気の衝撃波を起こし、約5秒後に3本の氷柱を周囲から突き出させる		
ダークパンチ(右) タイプ (※3) 属性 ファイア	衝撃波	1.94	炎上(中)	×
	火球	1.25	炎上(中)	△
		右手を振り下ろして地面に炎の衝撃波を起こし、さらに火球を3個出現させて1個ずつ飛ばす		
ダークホーミング タイプ 魔法 属性 ──		1ヒットごとに1.00	スロウ(低)	×
		胸から上空へ光を放ち、相手の周囲数ヵ所へ光線を2度降らす		
グラウンドパンチ タイプ 物理 属性 ──		1ヒットごとに1.75	スロウ(低)	×
		姿を消し、地面の下から拳を突き上げることを最大9回行なう		
リバースダイブ タイプ 物理 属性 ──		2.50	──	×
		上半身を地面の下から突き上げる		

※3……衝撃波は「物理」、氷柱と火球は「魔法」

特徴的な性質

- 近距離では「『ダークパンチ(左または右)』×2→『ダークホーミング』」の順で攻撃をくり返し、遠距離では『ダークホーミング』のみを使う。『ダークパンチ』は、相手に近いほうの手でくり出す
- HPが残り50%まで減ると、『グラウンドパンチ』を使う
- HPが残り10%まで減ると、『グラウンドパンチ』と『リバースダイブ』を連続で使う
- 『グラウンドパンチ』の動作中は、HPが残り1までしか減らない。HPが残り1になると、直後に『リバースダイブ』を使う

ダークサイド(→P.296)に似ているが、能力面でははるかに上。通常は、『ダークパンチ』で振り下ろす手にしかダメージを与えられないので、この技を誘える近距離で戦おう。『ダークパンチ』は左手と右手で効果がちがい、衝撃波のあとに放つ火球をガードできる右手側を誘ったほうが危険は少ない。『ダークホーミング』を使われたときは、敵から離れすぎないよう注意しつつ、光線が降る位置に映る光から逃げまわるといい。

HPが残り50%および10%まで減った敵は、いったん姿を消し、『グラウンドパンチ』で地面の下から拳を突き上げてくる。この拳は走りまわれば回避でき、避けた場合は約2秒間、突き出ている腕を攻撃することが可能だ。敵のHPを残り10%まで減らしていると、さらに『リバースダイブ』で上半身を突き上げてくるが、この技も大きく離れれば当たらず、直後に敵の頭部を攻撃できる。



⬅敵から離れていると『ダークホーミング』をくり返されてこちらが攻撃できない。



➡敵の右手側に寄って『ダークパンチ(右)』を誘い、離れて避けたあとに手を攻撃。



⬅『グラウンドパンチ』後の『リバースダイブ』は、足場のカドあたりにいれば安全。

ソラ・ハートレス



1回目

特徴的な性質	●近距離では『ローリングブレード』、中間距離では『スピードブレード』、遠距離では『ホーミングブレード』を使うことが多い ●接近されたり攻撃を受けたりすると、すばやく離れることが多い。小さくひるんだだけのときは、『衝撃波』を使う場合もある ●コンボフィニッシュなどを5回受けるたびに『レインブレード』を使う ●シャドウの姿になっているあいだは、相手と距離を開けるように逃げまわる

ソラの姿になったソラ・ハートレスとは、3連続で戦う。敵は高速移動を織りまぜて動きまわりつつ、光るキーブレードを3本飛ばす技をくり出すほか、こちらから攻めこむと衝撃波を起こしたりして距離をとろうとする。なるべくダメージを受けたくなければ、射程が長い攻撃を遠くから仕掛けるか、アーマーバングルとカウンターリングをセットしておいてガード後のカウンターで攻撃しよう。カウンターは無敵になるうえにコンボフィニッシュが出るので、安全に『レインブレード』を誘える。宙に浮いた敵が大量のキーブレードを降らす『レインブレード』は、大きな円を描くように走って回避。途中で攻撃を受けたときは、『ドッジロール』でその場から抜け出すといい。

●金色のキーブレードについて

『レインブレード』で最後に降ってくる金色のキーブレードは、落下したあと約5秒間地面に残る。それに触れて『ドラッグドロップ』を使えば、敵をしばらくシャドウの姿に変えることが可能だ(詳細は右ページの右下を参照)。シャドウの姿のうちに、全力で攻めて一気に倒そう。ただし、1～3回目すべてのバトルで敵をシャドウの姿のまま倒すと、ソラの姿のソラ・ハートレスがデバッグレポートに登録されない点には注意。



⬅何も考えずに攻めこむと『ローリングブレード』などを受ける危険性が高い。



➡敵の近くでガードを行なうか、遠くで『ホーミングブレード』を待ってガード。



➡ガードした時点で敵がそばにいたら、カウンターでダメージを与えよう。



⬆➡落ちている金色のキーブレードに触れると、『たたかう』が一時的に専用のコマンドに変化する。



⬅シャドウの姿になっているときの敵は、何もできないうえに防御力が大幅に下がる。

2〜3回目

特徴的な性質	●最初に分身を2体出現させる。以降も、分身が倒されるか消えてから約30秒が経過するたびに、改めて出現させる ●分身が出現しているあいだ、本体は『ローリングブレード』『スピードブレード』『ホーミングブレード』を使わない ●本体は、コンボフィニッシュなどを5回受けるかすべての分身が倒されるたびに、『レインブレード』を使う。3回目のバトルでは、分身が残っていたら分身も同時に『レインブレード』を使うが、降らすキーブレードの数は変わらない。動作終了時に、分身はすべて消える ●分身は、コンボフィニッシュなどを3回受けると、『レインブレード』を使う

分身2体を呼び出し、3体で攻撃してくる。分身がいるときは本体があまり攻撃してこない点をのぞけば、本体と分身の行動は1回目のバトルのソラ・ハートレスとほぼ同じ。敵が3体いるため、こちらはガード後のカウンターを主体に戦うのが無難。分身のうち1体を、現れた瞬間に集中攻撃して手早く倒すと、かなりラクに戦える。アクセサリスロットに◩エナジーピアスもセットし、ガードでクロックゲージをためて『メガフレア』で攻撃するのも手だ。なお、『レインブレード』は本体も分身も使用するが、金色のキーブレードが降ってくるのは本体が使った場合のみ。金色のキーブレードが降ってきたら、『ドラッグドロップ』で敵本体をシャドウの姿に変えて攻撃しよう。

3回目のバトルで本体を倒すと、シャドウの姿のままになったソラ・ハートレスが現れる。敵は何もしてこないので、ただ攻撃して倒せばいい。



⬅本体と分身を見わけるポイントは光。本体は、身体のまわりが青く光っている。



➡あとのバトルほど、金色のキーブレードが起こす衝撃波の範囲が広がるので注意。

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
●ホロウバスティオン後編（ボスステージB）	本体	260	98	265
	分身	260	98	15

※シャドウの姿のときは、防御力は「52」。3回目のバトルに勝った直後にシャドウの姿で現れたときは、HPは「79」、防御力は「52」

属性ダメージ倍率			
ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
(※1)	(※1)	(※1)	(※1)

有効なステータス異常								
炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

※1……1回目は「1.00」、2〜3回目は「0.50」

使う技 ※［ ］内は分身の場合

技名／タイプ／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
コンボ タイプ 物理 属性 ──	振り上げ	0.75［0.63］	──	○
	突き	0.75［0.63］	──	○
	下突き	1.47［1.22］	──	△
		「振り上げ→突き→衝撃波を起こす下突き」と連続でくり出す。下突きの動作中はひるまない		
衝撃波 タイプ 物理 属性 ──		1.00	──	△
		跳ねて衝撃波を起こす。動作中は無敵		
ローリングブレード タイプ 物理 属性 ──		1ヒットごとに1.00［1ヒットごとに0.88］	──	△
		3本のキーブレードを自分のまわりで周回させたあと周囲に放つ。動作中はひるまない		
スピードブレード タイプ 物理 属性 ──		1ヒットごとに1.00［1ヒットごとに0.88］	──	△
		3本のキーブレードを出現させて「直線的に移動→1本飛ばす」をくり返す。動作中はひるまない		
ホーミングブレード タイプ 物理 属性 ──		1ヒットごとに1.00［1ヒットごとに0.88］	──	△
		相手を追尾する3本のキーブレードを飛ばしたあとに突進突きを仕掛ける。動作中はひるまない		
レインブレード タイプ 物理 属性 ──		1ヒットごとに1.00(※2)［1ヒットごとに0.88］	──	×
		宙に浮き、20本のキーブレードを降らす。本体が使うと、追加で金色のキーブレードも1本降らし、落下地点に衝撃波を起こす。動作中は無敵		

※2……金色のキーブレードは「1.50」

ソラが金色のキーブレードに触れたときの変化

●持っているキーブレードが金色に光り、約5秒間、『たたかう』が『ドラッグドロップ』に変化。そのあいだ、敵は何もしない
●『ドラッグドロップ』を使うと、ソラ・ハートレスの本体めがけて光を放ち（ダメージはゼロ）、直後に敵を打ち上げて（タイプ：物理、属性：──、威力倍率：1.48）、約15秒間シャドウの姿に変える

????(ロクサス)





ホロウバスティオン前編
(システムエリア 6-B)出現時

忘却の城

特徴的な性質	●『突き』が当たると『連続斬り』を、『連続斬り』が当たると『X斬り突進(または空中打ち上げ)』を、つづけて使うことが多い ●相手が遠くにいると、『スポットビーム』を使うか、高速移動で近づくことが多い ●近寄られたり攻撃を受けたりすると、バックステップかサイドステップを行なったあとすぐに技をくり出すことが多い ●HPが残り50%および35%まで減ると『マジックアワー』を使い、HPが残り10%まで減ると『マジックアワー』を2連発する ●HPが残り50%まで減ったあとは、『突き』を使ったときに『スポットビーム』の光の柱を正面へ3本放つようになる ●攻撃動作中、高速移動中、バックステップ中、サイドステップ中は、攻撃を受けてもひるまない

スピーディな動きから、両手に持つキーブレードで怒濤の連続攻撃をくり出してくる。こちらから無理に攻めても、バックステップやサイドステップでかわされたあげく反撃を受けてしまいやすい。そこで、カウンターリングやコマンドリングをセットし、近くで敵の攻撃をガードした直後にカウンターでダメージを与えるという戦法で挑もう。武器にはウィッシュスターか過ぎ去りし思い出を選び、クロックレベル2で『オートガード』を発動させると、自動的にガードできて戦いがラクになる。『エーテル』を活用し、つねにクロックレベル2以上を維持するとなおいい。『スポットビーム』の光の柱が引き起こすクロックレベル1状態は、『エスナ』でHPを回復しつつ解除するか、ヒートシンクベルトで防ぎたい。

HPが残り少なくなってきたロクサスは、『マジックアワー』で多数の光線を降らしてくる。この技の動作中はロクサスが無敵になるので、光線が降り終わるまでは回避に専念しよう。



←こちらから近づくと、敵は横や後方へステップしたあとに攻撃してくる場合が多い。



←その攻撃をガードして反撃。敵がひるんだら、さらにコンボを当ててもOK。



➡遠くから光の柱が迫ってきたときは、すれちがうように『ドッジロール』で避ける。



←『マジックアワー』の光線は、足場の外周沿いを走っていればまず当たらない。



ホロウバスティオン前編（システムエリア 6-B ）

特徴的な性質 ●バグ・青（透明化）の状態で出現し、HPが残り70%まで減るとバグ・黄（高速化）、40%まで減るとバグ・赤（凶暴化）、10%まで減るとバグ・緑（巨大化）に切りかえる

システムエリアに現れるロクサスは、アバターシステムエリアのデータ・リク（→P.307）と同じく、バグエネミーと化しているうえ、HPが減るにつれてバグの種類を切りかえる。ロクサスの行動パターンは忘却の城のときと共通で、ガード後のカウンターでダメージを与える戦法も有効。とくに、敵がバグ・黄または赤のときは、バグの効果で猛攻を仕掛けてくるため、無敵になって攻撃できるカウンターは安全面でも頼りになる。

そのほかの戦法としては、『グライド』を活用して逃げまわり、遠くから『ジャッジオブ3』を当てるのもオススメ。🅿ゼロ・ワンを装備しておき、『エーテル』などでクロックレベルをMAXまで上げて、『ターゲットスコープ』発動中の『たたかう』で遠くからダメージを与えるという手もある。どちらの戦法も、長期戦になりやすいが、ダメージをいっさい受けずに倒すことが可能だ。



⬅最初はバグ・青の効果で透明だが、ロックオンしておけばつねに姿が見える。



➡バグが黄に切りかわると敵は高速化する。動きにまどわされずに慎重に戦おう。



⬅HPが残り10%を切った敵は巨大化するが、戦いかたへの大きな影響はない。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●忘却の城	924	115	172
●ホロウバスティオン前編（システムエリア 6-B ）	1600	200	300

属性ダメージ倍率

ファイア	ブリザド	サンダー	エアロ
(※1)	(※1)	(※1)	(※1)

有効なステータス異常

炎上	凍結	帯電	吹き上げ	スロウ	ストップ	コンフュ	気絶	マグネ
×	×	×	×	×	×	×	×	×

※1……忘却の城では「0.60」、ホロウバスティオン前編（システムエリア 6-B ）では「0.20」

使う技

技名／タイプ／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
突き タイプ 物理 属性 ――	0.75×2回	――	△
	踏みこみながら突いたあと斬り払う		
連続斬り タイプ 物理 属性 ――	0.75×4回	――	△
	前進しつつ左右の武器を交互に振る		
X斬り突進 タイプ 物理 属性 ――	1.47	コマンド禁止（低）	△
	身構えたあと、高速で突っこみながら左右の武器でX字に斬りつける		
空中打ち上げ タイプ 物理 属性 ―― 振り上げ	0.75×2回	――	△
なぎ払い	1.47	移動異常（低）	△
	左右の武器を振り上げ、命中したら相手を打ち上げて空中でなぎ払う		
スポットビーム タイプ 魔法 属性 ――	1ヒットごとに1.13	クロックレベル1（中）	×
	前進しつつ、前後左右に光の柱を放つ。光の柱は直進するが、近くに相手がいたらゆるやかに追尾する		
マジックアワー タイプ 魔法 属性 ――	1ヒットごとに1.28【1ヒットごとに2.58】	防御ダウン（低）	×
	足場の中央付近へ移動して宙に浮き、15本の光線を降らす。2連続で使った場合、2回目は光線が太くなる。動作中は無敵		



⬆遠くから攻撃する場合は、当てやすくて与えるダメージも大きい『ジャッジオブ3』が役立つ。

INDEX
ページの見かた
ノーマル敵データ
ボス敵データ
ティーダ
ダークサイド
ガードアーマー
トリックマスター
クラウド
ケルベロス
ハデス
ロックタイタン
ベヒーモス
アイスタイタン
ジャファー
魔人ジャファー
ピート
データ・リク
マレフィセントドラゴン
ネオダークサイド
ソラ・ハートレス
????
上級者向けエネミー講座

上級者向けエネミー講座

敵に関してさらにくわしく知りたいという人向けに、さまざまな情報を紹介していく。前ページまでに掲載されている基本的なデータと併せて読めば、理解が深まるだろう。



講座1 敵のステータスはレベルに応じた「基礎ステータス」から決まる

すべての敵は出現場所ごとにレベルが決まっており、レベルに対応した共通の「基礎ステータス(右ページ参照)」をもとに、右にあげた法則で最大HP、攻撃力、防御力、経験値が決まる。攻撃力は基礎ステータスの値がそのまま適用されるので、レベルが同じならどの敵も同じ攻撃力になるわけだ。

それぞれの敵のレベルは、同じワールド内なら種類ごとにおおむね共通。ただし、ボスステージやシステムエリアではガラリと変わることもある。具体的なレベルは、シナリオの章やシステムエリアの章を参照のこと。

敵のステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
最大HP	「基礎HP×敵ごとのHP変動倍率」になる
攻撃力	基礎攻撃力と同じ値になる
防御力	「基礎防御力×敵ごとの防御力倍率」になる
経験値	「基礎経験値×敵ごとの経験値倍率」になる



⬅ゴールドトリコローマとエリミネーターは特殊で、出現時のレベルがソラのレベルと同じになる。

得られる経験値が変わる状況もある

特定の場面では、一部の敵から得られる経験値が本来の値より多くなったりゼロになったりする。具体的には下の表のとおりで、得られる経験値が約7倍にまで増えるケースもあるのだ。また、ボス敵の経験値は基本的にゼロだが、右の表のボス敵だけは倒すと経験値が手に入る。

経験値が得られるボス敵

名前	経験値
ティーダ	38(※1)
ジャファー	454
ピート(ホロウバスティオン前編での1～2回目のバトル)	862
データ・リク(ホロウバスティオン後編でのバトル)	1675
マレフィセントドラゴン	2847

※1……デスティニーアイランドのフリークエストでは「454」、忘却の城では「2639」

ノーマル敵から得られる経験値の量が変わる状況

ワールド	該当するノーマル敵	経験値の量が変わる状況と変動量
デスティニーアイランドなど	シャドウ、ソルジャー	ボス敵とのバトルで現れるものは経験値がゼロになる(※2)
オリンポスコロシアム	すべて	ターン制RPGのバトルでは、経験値倍率が本来の値よりも低くなる。倍率がいくつになるかは、敵の種類ごとにちがう(→P.128～129)
アグラバー	バンディット、ファットバンディット	時間を止められているあいだは経験値がゼロになる
ホロウバスティオン後編	ブロックバグ、プライズバグ、ダメージバグ、メタルバグ	つねに経験値が6.97倍(※3)になる

※2……はじめてめざめの園を訪れたときに現れるシャドウも、経験値がゼロになる(ただし、すべて倒した時点で経験値が88得られる)
※3……リクの記憶世界のトラヴァースタウンでは「3.31倍」、リクの記憶世界のワンダーランドでは「1.91倍」



レベルに応じた基礎ステータス

レベル	基礎HP	基礎攻撃力	基礎防御力	基礎経験値	レベル	基礎HP	基礎攻撃力	基礎防御力	基礎経験値
1	60	30	30	8	51	190	95	95	296
2	62	31	31	9	52	193	96	96	315
3	65	32	32	10	53	196	98	98	335
4	67	33	33	11	54	200	100	100	356
5	69	34	34	12	55	203	101	101	379
6	71	35	35	13	56	207	103	103	403
7	74	37	37	14	57	210	105	105	429
8	76	38	38	15	58	213	106	106	456
9	78	39	39	16	59	217	108	108	485
10	81	40	40	17	60	220	110	110	516
11	83	41	41	19	61	224	112	112	549
12	85	42	42	21	62	228	114	114	584
13	88	44	44	23	63	231	115	115	621
14	90	45	45	25	64	235	117	117	660
15	92	46	46	27	65	239	119	119	702
16	95	47	47	29	66	243	121	121	746
17	97	48	48	31	67	247	123	123	793
18	99	49	49	33	68	251	125	125	843
19	102	51	51	36	69	255	127	127	896
20	104	52	52	39	70	259	129	129	952
21	107	53	53	42	71	263	131	131	1012
22	109	54	54	45	72	267	133	133	1076
23	112	56	56	48	73	271	135	135	1144
24	114	57	57	51	74	275	137	137	1216
25	117	58	58	55	75	279	139	139	1292
26	119	59	59	59	76	284	142	142	1373
27	122	61	61	63	77	288	144	144	1459
28	124	62	62	67	78	292	146	146	1551
29	127	63	63	72	79	297	148	148	1648
30	129	64	64	77	80	302	151	151	1751
31	132	66	66	82	81	306	153	153	1861
32	135	67	67	88	82	311	155	155	1978
33	137	68	68	94	83	316	158	158	2102
34	140	70	70	100	84	320	160	160	2234
35	143	71	71	107	85	325	162	162	2374
36	145	72	72	114	86	330	165	165	2523
37	148	74	74	122	87	335	167	167	2681
38	151	75	75	130	88	340	170	170	2849
39	154	77	77	139	89	345	172	172	3028
40	157	78	78	148	90	350	175	175	3218
41	159	79	79	158	91	355	177	177	3420
42	162	81	81	168	92	361	180	180	3634
43	165	82	82	179	93	366	183	183	3862
44	168	84	84	191	94	371	185	185	4104
45	171	85	85	203	95	377	188	188	4361
46	174	87	87	216	96	382	191	191	4634
47	177	88	88	230	97	388	194	194	4924
48	180	90	90	245	98	394	197	197	5232
49	184	92	92	261	99	400	200	200	5559
50	187	93	93	278					



講座2 敵は「積極度」によって攻めるペースが変わる

敵がどれくらいのペースで攻撃を行なうかは、画面には表示されない「積極度」の高さで変わる。積極度は右の表のように10段階あり、高いほど「攻撃動作を終えてからつぎの攻撃に移るまでの待機時間」が短縮され、より早いペースで攻めてくるのだ。それぞれの敵の積極度は下の表のとおり。ただし、右下にあげた状況では、積極度が特別な値になる。



⬆ノーマル敵の大半は積極度が1または2と大差なく、同時に出現すると、同じくらいのタイミングでいっせいに攻撃してくる。

積極度に応じた待機時間

※難易度がスタンダードのときのもの。ほかの難易度で待機時間がどう変わるかは右ページを参照

積極度	待機時間	積極度	待機時間
1	約3.0〜5.0秒	6	約1.0〜2.5秒
2	約2.5〜4.0秒	7	約0.7〜2.2秒
3	約2.0〜3.7秒	8	約0.5〜1.9秒
4	約1.5〜3.5秒	9	約0.3〜1.5秒
5	約1.2〜3.0秒	10	約0.0〜0.9秒

※上記の範囲内で毎回ランダムに決まる。なお、相手が攻撃範囲外にいるうちは、待機時間が過ぎても何もしない

積極度が特別な値になる状況

- システムエリアでは、ノーマル敵の積極度が2〜3になる
- 3Dシューティングのボスステージでは、ノーマル敵の積極度が3〜8(大半は5〜6)になる
- ホロウバスティオン前編の、バグブロックに囲まれた場所で30秒間逃げまわる場面(→P.157)では、シャドウの積極度が10になる
- 忘却の城・オリンポスコロシアムの部屋のクラウドの試練②(→P.183)では、攻撃してくるシャドウの積極度が10になる

敵ごとの積極度

※使う技を持たない敵とオリンポスコロシアムのボス敵は除外している

名前	積極度	名前	積極度
シャドウ	1〜2	インビジブル	1
ソルジャー	1〜3	ウィザード	1
ラージボディ	1〜2	エンジェルスター	1
レッドノクターン	1〜2	ゴールドトリコローマ	1
イエローオペラ	1〜2	エリミネーター	10
ブルーラプソディ	1〜3	ティーダ	9
グリーンレクイエム	1	ダークサイド	2
トランプ兵	9	ガードアーマー	4
バンディット	1、5	トリックマスター	2
ファットバンディット	1	ジャファー	1回目：2 2回目：3
ブロックバグ	2〜3(※1)		
エアソルジャー	1〜2	魔人ジャファー	2
ワイバーン	1	ピート	(※2)
ディフェンダー	1〜2	データ・リク	8
ダークボール	1	マレフィセントドラゴン	8
ブラックファンガス	1	ソラ・ハートレス(ネオダークサイド)	10
プライズバグ	1	ソラ・ハートレス	1回目：8 2〜3回目：6 分身：1
ダメージバグ	4		
メタルバグ	10	????(ロクサス)	8

※積極度が複数ある敵は、出現場所に応じていずれかの値になる
※1……ホロウバスティオン後編では「10」
※2……ホロウバスティオン前編の1回目は「2」、2回目は「3」、忘却の城では「4」



積極度や待機時間はいくつかの要因で変動する

積極度と待機時間は、バグ化と難易度によっても変わる。バグエネミーになった敵は、バグの種類で待機時間や積極度が変化。一方、難易度が変わったときは、その高さに応じて待機時間の長さが変動するのだ。



⬆バグ・黄の敵は、動作の高速化に比例して待機時間まで短くなっており、ひっきりなしに攻撃してくる。

バグの種類に応じた積極度や待機時間の変化

バグの種類	積極度や待機時間の変化
バグ・青	(変わらない)
バグ・黄	2倍速で行動する結果、待機時間が半分に短縮される
バグ・赤	積極度が10になる
バグ・緑	積極度が1になる

難易度に応じた待機時間の変化

難易度	待機時間の変化
ビギナー	待機時間の下限が約1.2倍に延長される
スタンダード	(なし)
プラウド	待機時間が約0.8倍に短縮される
クリティカル	待機時間が約0.6倍に短縮される





講座3 一部の敵は攻撃をガードする能力を持つ

下の表内の敵は、こちらの攻撃のうち特定の種類のものをガードする。特徴的なのは、該当する敵の大半が、「自身の前方にいる相手からの攻撃」であれば、攻撃がどこに当たっても防ぐ点。逆に、後方にいる相手からの攻撃は、どこに当たっても防ぐことはない。ちなみに、ソラの『リフレクトガード』と同じ性質を持つのは、ワイバーンのガードのみ。



⬅フィニッシュコマンドだけは、いずれの敵にもガードされない。

攻撃をガードする敵

名前	ガードする状況	ガードする方向	ガードする攻撃の種類
ラージボディ	相手が前方にいて、自分が『ジャンピング衝撃波』で着地した直後以外(※3)	全方向	たたかう、アタックコマンド
ファットバンディット	相手が前方にいるとき(※3、4)	全方向	たたかう、アタックコマンド
ワイバーン	自分が攻撃動作中のとき	前方のみ	たたかう、アタックコマンド、マジックコマンド
ディフェンダー	相手が前方にいて、自分が『シールドかみつき』をガードされて大きくよろめいているとき以外	全方向	たたかう、アタックコマンド、マジックコマンド
エリミネーター	相手が前方にいるとき	全方向	たたかう、アタックコマンド、マジックコマンド
ピート	自分がバリアを張っているとき	全方向	たたかう、アタックコマンド、マジックコマンド
データ・リク	相手が前方にいて、自分が光の壁を張っているとき	全方向	たたかう、アタックコマンド、マジックコマンド

※3……相手がクロックアビリティ『ヘヴィアタック』を発動しているときをのぞく
※4……アグラバーで時間を止められているときをのぞく



講座4 敵のいくつかの技は特殊な性質を持つ

敵が使う技のうち一部のものは、ほかの技にはない以下のような特性を持つ。それぞれに該当する技は、右の表を参照してほしい。

●ひるんで無敵になっているソラに攻撃が当たる

ソラはダメージを受けてひるむと、ひるむ動作の途中まで無敵になるので、連続して攻撃を受ける危険性は低い。しかし、特定の技は、それを無視してダメージを与えられる。



⬅該当する技は複数回当たるものが多く、ソラのHPを一気に減らす。

●バグブロックを破壊できる

これに当てはまる技は、ソラの『たたかう』などと同じくブロックを破壊することが可能。ただし、敵に壊されたブロックからは何も出てこない。なお、レアブロックやレアペアブロックが敵に壊された場合は、ソラがほかのエリアへ移動すれば、もとどおりに復活する。

ひるんで無敵になっているソラに当たる技

技を使う敵	該当する技
ウィザード	ランダムサンダラ
ジャファー	サンダー
ピート	コンボ攻撃、かんしゃく玉、Dサンダガ
データ・リク	縦斬り、ダッシュ振り、振り払い、ダークオーラ
ソラ・ハートレス	コンボ(最初の振り上げ以外)
？？？？(ロクサス)	突き、連続斬り、X斬り突進、空中打ち上げ(最初の打ち上げ)

バグブロックを破壊できる技

技を使う敵	該当する技
ラージボディ	ジャンピング衝撃波
ファットバンディット	火炎弾
ワイバーン	きりもみ突進
インビジブル	振り払い
エリミネーター	状態異常攻撃
ガードアーマー	(すべての技)
魔人ジャファー	溶岩投げ(真上に投げて破片を降らす場合をのぞく)
ピート	コンボ攻撃(最後の衝撃波)、ボウリング(爆風)、Dサンダガ



講座5 攻撃を受けてもひるまない敵が存在する

特定の敵は、攻撃を受けてもひるまずに行動をつづける。ただし、「自分が攻撃動作中」などの限定された状況でのみひるまないという敵も多い。また、つねにひるまない敵でも、条件を満たしてダウンするときなど、専用の動作を行なう場面ではひるむ。



⬅ひるまない状態のときの敵は、攻撃を受けても行動をつづけるが、ダメージは受けている。

つねにひるまない敵

- バグエネミー(バグ・赤、バグ・緑のみ)
- コアブロック
- エリミネーター
- ダークサイド
- ガードアーマー
- トリックマスター
- マレフィセントドラゴン
- ソラ・ハートレス(ネオダークサイド)

限定された状況でひるまない敵

名前	ひるまない状況
ラージボディ	『ジャンピング衝撃波』で跳んでいる最中
ティーダ	『前宙攻撃』の動作中
ピート	『コンボ攻撃』の動作中(フックの動作を終えた直後以外)
データ・リク	攻撃動作中、バックステップ中
ソラ・ハートレス	攻撃動作中(『コンボ』は最後の下突き時のみ)、高速移動中
？？？？(ロクサス)	攻撃動作中、高速移動中、バックステップ中、サイドステップ中



ミュージック　【所属：Studio midiplex】

下村陽子 Yoko Shimomura



代表作　『KH』シリーズ、スーパーマリオRPG、パラサイト・イヴ、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ

Q 本作および携帯電話版『KH コーデッド』が初出の新曲を教えてください。

A 『KH コーデッド』初出は、デバッグモード時の曲(※1)。今回の初出は、システムエリアのフィールド曲とバトル曲、マトリックス画面のBGMの合計3曲です。システムエリアのバグルームの曲は、野田氏(野田博郷氏)のアレンジですが、原曲の雰囲気を残していただきつつ、バグっているイメージが出ていてすごい！

Q 新曲について、野村哲也さんからはどのようなリクエストがありましたか？

A システムエリアは「テクノ調で、昔なつかしいゲーム(チップチューン)のイメージ」、マトリックス画面は「『KHⅡ』のグミエディットに近いイメージで、ポップで楽しげな曲。電子回路なので電気や光などを感じさせるような音が入るとうれしい」、みたいな感じでした。じつは、ここまでイメージを詳細に書いたリクエストがきたのは、はじめてかもしれません。

Q 毎回アレンジが変わっているタイトルデモの曲「Dearly Beloved」の、今回のコンセプトを教えてください。

A キラキラ感を盛りこみつつ、切なさ薄めのあっさりめ、といったところです。

Q 今回の作品で一番の聴きどころは？

A いままでのシリーズ作品にないようなチップチューンでしょうか？　単純なチップチューンではなく、「『KH』の世界ならこんな感じ？」と意識しながら作りました。

自分だけが知っている本作の秘密

『KH Re：コーデッド』で追加された曲は、ファミコンっぽいニュアンスを出すために、基本的にベースの音にリリースタイム(鳴り終わった音が消えるまでの余韻の時間)がありません。

シンセサイザーオペレーター　【所属：東京開発チーム】

野田博郷 Hirosato Noda



代表作　KH Days、KH BbS、FFXI、ロマンシング サガ -ミンストレルソング-、半熟英雄4～7人の半熟英雄～、聖剣伝説4、すばらしきこのせかい

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A これまでの『KH』シリーズのイメージを壊さないように心がけました。プレイヤーのかたに「あ、あの曲だ」とすぐにわかっていただけるような音が鳴るように作っています。

Q DSのハードが何種類もあることは、音作りに影響はあるのでしょうか？

A 機種によって、かなりちがいがありました。おもに音量や音質についてですが、音作りにも多少影響はあります。

Q ベースとなる『KHⅠ』の音を再現するにあたって気をくばった点は？

A やはりPS2とDSというハードのちがいは大きくて、PS2用に作られたものを単にDS用に変換するだけでなく、あまり目立たないパートのデータを間引くなどの対応や試行錯誤が必要でした。とくに、コーラスの入る曲は、メモリ容量の関係で大変な手間がかかっています。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 前の回答ともかぶりますが、「これはDSの内蔵音源で鳴らせるような曲ではないのでは？」と思いつつも、苦労を重ねてなんとか鳴らしたことです。また、下村さん(下村陽子氏)の新曲を別バージョンとして自分でアレンジさせてもらったことも忘れられません。

Q 今回の作品で一番の聴きどころは？

A 既存の曲でも、DSでキレイに鳴るように新しく作り直しているものが多いですし、新曲もいくつか追加されていますので、ぜひそれらを聴いていただきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

『KH Days』のとあるイベントシーンで流れていた曲が、『KH Re：コーデッド』では別の使いかたをされています。

※1……『KH Re：コーデッド』では、バックドアを探すときに流れる

サウンドデザイナー 【所属：東京開発チーム】

廣瀬裕貴 Yuki Hirose



代表作 KHⅡ、KHⅡFM、KH Days、KH BbS、ロマンシング サガ -ミンストレルソング-、DEATH BY CUBE

Q 今回の作品で心がけていた点は？

A ディズニー作品のワールドはディズニーっぽく、システムエリアはコンピュータらしくデジタルな音に、アバターメニューはかわいらしく……という世界感をきっちり出すことです。

Q 一番気に入っている効果音は？

A アバターメニューの効果音ですね。とってもかわいく仕上がっています。着せ替えと一緒に、かわいい効果音も楽しんでください。

Q もっとも苦労した点は？

A 『KH BbS』と同じように本作も、コマンドのひとつひとつについて、攻撃動作音からヒット音まで別々に作成しています。なので、DSの少ないメモリに合わせて、音のクオリティを落とさず容量を削減しなくてはいけない、というのが大変でしたね。また、コマンドの総数が100個以上と多かったのも苦労した点です。どれかは内緒ですが、『KH BbS』の音データをちょっと容量削減してそのまま使っているものもあるんですよ(笑)。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 締め切りギリギリに、『KH』サウンドスタッフ総がかりで全イベントシーンのBGMチェックをしたのを覚えています。このチームワークの良さは社内イチだと自負できますね。「君はひとりじゃない。一緒に戦っている仲間がいるから」というミッキーのセリフがありますが、開発スタッフ内でも、これまたしかり！ です。

自分だけが知っている本作の秘密

『KHⅠ』の音を再現するために、当時のオーディオファイルを参照していたのですが、ファイルの保存日がちょうど10年前のものがあり、その偶然と、10年という歴史の長さにビックリしました。

ダイアログエディター 【所属：東京開発チーム】

須賀麻子 Asako Suga



代表作 『KH』シリーズ、FFⅦ アドベント チルドレン、クライシス コア -FFⅦ-、ディシディアFF

Q 本作のボイスはすべて新規収録されているのですか？

A 今回のムービーは、携帯電話版『KH コーデッド』で使ったものをそのまま使用し、会話中のひとことボイスとバトルボイスも過去のシリーズ作品のボイスから作成しました。そのため、新規で収録したものは、シークレットムービーのボイスのみになります。

Q 会話中に流れるひとことボイスのセリフ内容は、どのようにして決まったのでしょうか？

A まず必要な声のイメージを決めて、それに合うボイスをシリーズ全作品の膨大なアドリブボイスのなかから探しました。探しているうちに、なつかしくなって必要ないボイスまで聞いてしまい、全部探し出すまでにものすごい時間がかかってしまいましたが(笑)。

Q もっとも気に入っているセリフは？

A 終盤にソラがナミネに言う「ありがとう」です。ソラと同じように「やっと言えた！」みたいな気持ちになって、思わず涙が……。

Q 今回の作品で一番の聞きどころは？

A 物語の最後は、ミッキーのナレーションで締めくくられています。ミッキーがナレーションをすること自体、非常に珍しくて、なかなかないと思うので、ぜひじっくりと聞いてもらいたいですね。

自分だけが知っている本作の秘密

『KHⅠ』のソラのセリフを今回用に録り直しましたが、残念ながらカットになってしまいました。みんなで当時のムービーを見て、「なつかしい」なんて言いながら楽しく録音したんですけどね。そのときに収録した音声データは、いつかみなさんに聞いてもらえる日がくることを祈って、大事に保管してあります。

CHAPTER

7

アバター

AVATAR



アバター解説❶

アバターメニュー



アバターメニューからは、すれちがい通信などが行なえる。すれちがい通信で相手に送られる、プレイヤーの分身となるキャラクターが「アバター」だ。



アバターメニューでできること

タイトルメニューから「AVATAR MENU」を選択したのちセーブファイルをロードすると、アバターメニューに移動する。アバターメニューでは、ロードしたデータをもとにして、下の図の3種類のメニューで遊ぶことが可能だ。すれちがい通信を行なえばアバターシステムエリアのフロアが充実し、それをクリアすればアバターの着せ替えの幅が広がり……というように、各メニューはほかのメニューに影響をおよぼす仕組みになっている。

アバター着せ替え(→P.324)



手持ちのパーツを装着させて、自分の分身となるアバターを作成する

アバターを通信に利用

すれちがい通信(→P.326)



すれちがった相手と、アバターやプロフィールなどのデータをやり取りする

こんなこともできる!

スクラッチでチップやパーツをゲット



すれちがい通信でフロアを入手

アバターシステムエリア(→P.333)



フロアトライアル(→P.193)に成功して、パーツやチップを得る

こんなこともできる!

SP報酬を入手

32565SP REWARD	
エアロガ	10000 SP
ケアルガ	10000 SP
マグネガ	10000 SP
ファイラ	7300 SP
ブリザラ	7300 SP
サンダラ	7300 SP

磁力でまわりの敵を引き寄せ、少しだけダメージも与えます。

着せ替え用のパーツを入手

アバターメニューの画面の見かた

▶外見
現在のアバターの外見。「アバター着せ替え」のメニューで変更できる。ハッピー度(→P.327)が高いと、アバターの周囲に下の写真のようにマークが表示される。

ハッピー度が50～79のとき



ハッピー度が80～100のとき



▶キャンセルのマーク
ここにタッチするかBボタンを押すと、タイトルメニューにもどる。

▶メニュー
アバターメニューでできること。「アバターシステムエリア」の項目は、フロアがひとつ以上あるときにのみ選択できる。



▶選択中のメニューの説明

▶ユーザー名
ニンテンドーDS本体で設定したユーザーネームが表示される。

▶称号
いままでにクリアしたことがあるアバターシステムエリア(→P.333)のフロア数によって決まる肩書き。すれちがい通信(→P.326)で設定できるフロアトライアルの種類に影響する(右の表を参照)。

称号の種類

名前	クリアしたフロア	設定可能なフロアトライアルのNo.
ユーザー	～9F	1～3
サーファー	10～19F	1～5
ダイバー	20～29F	1～8
オープンダイバー	30～39F	1～11
アドバンスダイバー	40～49F	1～14
スペシャリティダイバー	50～59F	1～17
テクニカルダイバー	60～69F	1～20
ダイブマスター	70～79F	1～23
アーキテクト	80～89F	1～26
ウィザード	90～99F	1～29
レジェンド	100F	1～32

※フロアトライアルのNo.と内容の対応はP.336を参照



ボーナスコラム　こまめにセーブするクセをつけよう

アバターメニューから選べる各項目では、チップやパーツ、フレンド(通信相手)のデータといったものが得られる。しかし、それらは自動的には保存されず、セーブをしておかないとタイトルメニューにもどるときに消えてしまうのだ。アバターメニューでのプレイを終える前には、かならず「セーブ」を選ぼう。



←確認の選択肢も表示されるので、何かを手に入れたらセーブを忘れずに。

アバター解説❷

アバター着せ替え



アバターの外見は、パーツを装着させることで変えられる。さまざまなパーツの組み合わせを試し、アバターを自分好みに着飾らせよう。



アバター着せ替えの方法

アバターの着せ替えには、「パーツ」と呼ばれるものが必要。パーツは下の表のように分類されており、アバターを着せ替えたいときは、右記のようにパーツを選んで装着させればいい。なお、アバターには、パーツを身につける場所である「装着部位」(→P.338)が決まっていて、ひとつの装着部位には1種類しかパーツを装着できない。

カテゴリーとパーツカテゴリーの種類

	カテゴリー			
	基本パーツ	服パーツ	アクセサリー	全身パーツ
パーツカテゴリー	ボディー	コート	帽子	きぐるみ
	口	セットアップ	面首パーツ	コーディネイト
	目	トップス	手腕パーツ	
	髪型	ボトムス	背中パーツ	
	顔パーツ	靴	ベルト	
	メイク		道具	
			ペット	

アバター着せ替えの手順と操作方法

LボタンやRボタンを押すか、下画面の「L」「R」マークにタッチしてカテゴリーを選ぶ。

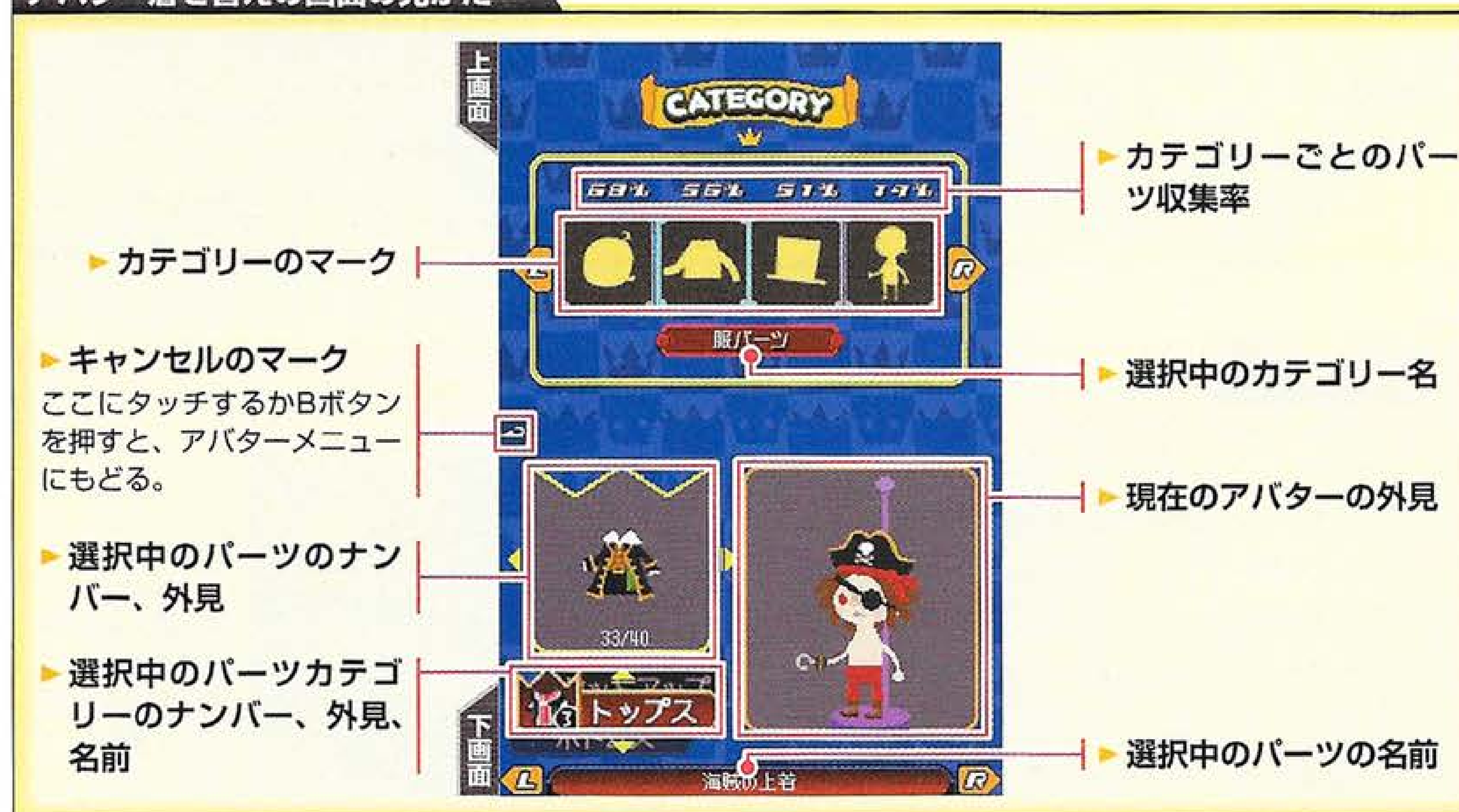
↓

十字ボタンの上や下を押すか、パーツカテゴリー名の上下にある矢印にタッチしてパーツカテゴリーを選ぶ。

↓

十字ボタンの左右でパーツを選んでAボタンを押すか、パーツにタッチしたのちアバターが表示されている枠内へスライドしてパーツを装着させる。パーツをはずしたいときは、装着中のパーツを選択してAボタンを押すか、アバターが装着しているパーツにタッチしてから枠外へスライドすればOK。なお、パーツを選んだときにアバターが装着中のパーツが点滅した場合は、選んだパーツの装着時に、点滅したパーツがはずれる。

アバター着せ替えの画面の見かた



▶カテゴリーごとのパーツ収集率

▶カテゴリーのマーク

▶キャンセルのマーク
ここにタッチするかBボタンを押すと、アバターメニューにもどる。

▶選択中のカテゴリー名

▶現在のアバターの外見

▶選択中のパーツのナンバー、外見

▶選択中のパーツカテゴリーのナンバー、外見、名前

▶選択中のパーツの名前

パーツの増やしかた

最初から持っているパーツは、下記の約70種類。パーツは全部で800種類以上もあり(リストをP.338〜360に掲載)、新しいものを入手すれば、着せ替えのバリエーションを充実させることが可能だ。

パーツの入手方法は、基本的には「アバターシステムエリア(→P.333)で、10の倍数以外のフロアのフロアトライアルに成功したうえで脱出する」「スクラッチ(→P.328)で目的を達成する」の2種類。これらの条件を満たせば、右記のルールでパーツが手に入る。また、右下にあげたように、特殊な方法で入手できるものもあるので覚えておこう。



↑特定の数種類のパーツを集めると、その組み合わせに対応した「コーディネイト」が自動的に手に入る(リストをP.360〜365に掲載)。

初期所持のパーツ

- 「ボディー」「口」「目」のパーツカテゴリーに属するパーツすべて
- 「さいしょの○○」という名前のパーツすべて
- コーディネイトのいずれか1セット(王様A、王様Bをのぞく)を構成するパーツ
- 各パーツカテゴリーのパーツをいずれかひとつずつ(上記と重複しないもの)

入手できるパーツの決まりかた

入手方法	入手できるパーツ
フロアトライアルに成功する	フロアの送り主であるフレンドのアバターが装着しているパーツのうち、自分が持っていないものいずれかひとつ。すべて持っている場合は、下記の「特殊な方法で入手できるパーツ」以外のうち、自分が持っていないパーツいずれかひとつ
スクラッチの目的を達成する	スクラッチカードの種類と目的ごとに定められているパーツカテゴリー(→P.329)内で、自分が持っていないパーツいずれかひとつ

※パーツは、自分が一番多く持っているジャンル(→P.338)のものが手に入りやすい

特殊な方法で入手できるパーツ

手に入るもの	入手方法
パーツカテゴリー「コーディネイト」に属するもの	そのコーディネイトに対応するパーツをすべて入手する(コーディネイトは入手時にメッセージが表示されず、自動的に追加される)
「王様○○」という名前のパーツ(※1)	トロフィー(→P.376)を規定の数だけ獲得する。パーツと入手に必要なトロフィーの数の対応は、下の表のとおり

※1……王様のキーブレードをのぞく

トロフィーを獲得したときに入手できるパーツ

トロフィーの数	入手できるパーツ
2	王様の髪
5	王様Aの靴
8	王様Aの服
12	王様のしっぽ
16	王様の手袋
20	王様Bの靴
25	王様Bの服
30	王様のカチューシャ

ボーナスコラム パーツを効率良く集めるには?

アバターシステムエリアでは、フロアトライアルに成功してフロアを脱出すれば、何度でもパーツが手に入る。つまり、フロアトライアルの条件が簡単で、なおかつすぐに脱出できるフロアを見つけたら、そのフロアでトライアルに成功してアバターシステムエリアから出ることをくり返せば、手早くパーツを集められるのだ。



←せまいルームひとつのなかだけで開始から脱出までができるフロアが最適。

アバター解説❸



すれちがい通信

すれちがい通信を利用すると、別のプレイヤーのデータや、アバターシステムエリアのフロアをもらえる。積極的に通信して、ゲームをさらに楽しもう。



すれちがい通信の手順

すれちがい通信は、下記の手順で行なう。相手に送るアバターシステムエリアのフロアのおおまかな内容を、通信の直前に自分で決めることが可能だ。通信相手には右の表のデータが送られるので、ニンテンドーDS本体のユーザーネームやコメントは、すれちがい通信をはじめる前に設定しておこう。

すれちがい通信で相手に送られるデータ

送られるデータ	解説
称号	―
ユーザー名	ニンテンドーDS本体のユーザーネームが表示
プロフィール	ニンテンドーDS本体のコメントが表示
アバター	アバター着せ替えで設定可能
アバターシステムエリアのフロア	フロアコードとフロアトライアルの種類(→P.335、336)を選べる

1 フロアコードとフロアトライアルを設定



⬆フロアトライアルの種類と、フロアの特徴に影響する「フロアコード」を選ぶ。それぞれ、カーソルを合わせたのち十字ボタンの上下を押すか、赤い三角形にタッチして選ぼう。

2 「GO！」を選択してすれちがい状態で待機



⬆すれちがい状態の相手が近くにいるとメールが届く。Aボタンを押すかメールにタッチすれば開封でき、Bボタンを押すか矢印にタッチすると開封せずにアバターメニューへもどる。

3 メールを開封しスクラッチに挑戦



⬆メールにはかならずスクラッチカードが1枚添えられており、メールを開封したあとはスクラッチに挑戦できる。スクラッチについての詳細はP.328を参照。

すれちがい通信の注意点

- フロアトライアルは、最初は3種類しか設定できないが、称号に応じて最大32種類まで増える(→P.336)
- メールが3通届いている場合は、どれかを処理しないかぎりつぎのメールが届かない
- アバターシステムエリアのなかに、「アバターが装着しているパーツ」と「ユーザー名」の両方がまったく同じフレンドから受け取ったフロアがある場合、そのフレンドからはメールを受け取ることができない
- 届いているメールを開封せずにアバターメニューにもどった場合、フレンドのデータやアバターシステムエリアのフロアは受け取れるが、そのメールについているスクラッチカードには挑戦できない



⬅アバターシステムエリアでしか挑戦できないフロアトライアルもある。



➡少しでもアバターのパーツを変えれば、同じ相手と何回でもすれちがえる。

プレイヤー以外のフレンドが現れることも

すれちがい通信中には、本作のすれちがい通信を行なっているプレイヤーが近くにいなくても、メールが届くことがある。本作は、ほかのニンテンドーDS用ソフトなどとのすれちがい通信も可能で、そのときには、名前やパーツなどがあらかじめ設定されている「固定フレンド」(リストをP.330〜332に掲載)からメールが届くのだ。さらに、まったく誰ともすれちがわなかったときにもメールが届くことがまれにあり、その場合のメールの送り主は、ユーザー名以外の大半の設定がランダムで変わる「ランダムフレンド」となる。ちなみに、ほかの作品とすれちがっても、相手側には何も起こらない。

通信相手とフレンドの種類の対応

すれちがい通信を行なった相手	フレンドの種類
本作	ほかのプレイヤー
本作以外のニンテンドーDS用ソフトやDSステーション	固定フレンド
(なし)	ランダムフレンド(※1)

※1……すれちがい状態のときに低い頻度で現れる。無線LANなどの電波を受信している場合、出現頻度がアップする

すれちがい通信でアバターの機嫌が変化する

画面には表示されないが、アバターは「ハッピー度」という数値を持つ。ハッピー度はアバターの機嫌を表すもので、基本的にはメールを受け取るほど上がっていく(具体的な変化条件は下の表を参照)。おおまかなハッピー度はアバターの周囲に表示されるマークで確認でき(→P.323)、ハッピー度が80以上だと、ソラのラックが2倍になるほか、メール開封時に珍しいスクラッチカードが出やすくなる(→P.328)などのメリットがある。

ハッピー度の変化条件と変化量

変化する条件	変化量
メールを受信する	1+「自分のアバターとフレンドのアバターでパーツのジャンル(→P.338)が同じになっている装着部位の数」だけ増える
時間が経過する	3時間経過するごとに1減る(電源を切っていた時間も含まれる)
ウイルスに感染する	一時的にゼロになる(ウイルスを駆除すると、もとにもどる)
アバターシステムエリアのフロアをYボタンで削除する	ゼロになる

※ハッピー度の下限は0、上限は100



⬆ラックが2倍になっているあいだは、キャンプメニューで表示されるラックの数字が緑色(上限である28の場合は黄色)になる。

ウイルスへの感染に注意

メールの受信時には、ウイルスに感染することがある。感染中はアバターシステムエリアのフロアがすべてバグルームになり、バグエネミーがバグ・赤(凶暴化)に変わるほか、アバターのハッピー度が一時的にゼロになるのだ。ウイルスへの感染確率は左下のとおりで、メールを多く開封するほど確率が上がる。ウイルスを駆除するには、アバターシステムエリアのいずれかのフロアを開始し、フロア内のバグエネミーを全滅させればいい。

メール受信時のウイルスへの感染確率

基本確率(※2)
+開封したメールの数×0.5(%)

※開封したメールの数は、ウイルスに感染するたびに数え直しになる
※2……メールの送り主であるフレンドがほかのプレイヤーの場合は0%(そのフレンドがウイルス感染中だった場合は1%)、そうでない場合は1%



⬅ウイルスが発生すると、そのことを示す警告が画面に表示される。



スクラッチに挑戦すればいろいろなものが手に入る

すれちがい通信をしてスクラッチカードを受け取ったら、画面をこすってカードのパネルをケズろう。パネルは、画面に表示される「スクラッチチャンス」の枚数だけケズることができ、ケズるとさまざまなキャラクターが現れる。スクラッチの目的は下の表のように指定されたものを見つけることで、それをひとつ達成するごとに、チップかパーツを1個入手できるのだ(右ページの表を参照)。なお、スクラッチカードは「通常」と「レア」の2種類に分類されるが、「レア」に分類されるカードの出現確率は、自分のアバターのハッピー度(→P.327)によって変わる。

スクラッチの目的の種類

名前	見つけるように指定されるもの
キングダムスクラッチ	キャラクター(種類はカードの種類などによって変わる)
ボーナススクラッチ	
アバタースクラッチ	アバターが装着しているペット

レアなスクラッチカードの出現確率

自分のアバターのハッピー度	レアなスクラッチカードの出現確率			
	100エーカーカード	アイスクリームカード	ヴィランズカード	プリンセスカード
0〜49	0.4%	0.3%	0.2%	0.1%
50〜79	2.4%	1.8%	1.2%	0.6%
80〜100	9.6%	7.2%	4.8%	2.4%

スクラッチの画面の見かた

▶ケズったパネル
少しでもパネルに触れると枠が赤く点滅してケズりかけの状態になり、この状態になったパネルは最後までケズり切る必要がある。パネルの大半の部分をケズると、自動的にパネルが完全にケズられて枠が灰色に変化。目的を達成すると、指定のキャラクターが描かれたパネルは、枠が黄色く点滅し、見た目も下の写真のように変わる。


キングダムスクラッチの場合


ボーナススクラッチやアバタースクラッチの場合



▶BACK
ここにタッチするか、AボタンやBボタンを押すと、スクラッチを終了できる(あとから再挑戦することはできない)。

▶スクラッチチャンス
「/」の左は少しでもケズったパネルの数を、右はケズれるパネルの枚数を表す。

▶目的
何を見つけるかの指定。目的の種類は、ふだんはキングダムスクラッチとボーナススクラッチの2種類だが、フレンドのアバターが「ペット」のパーツを装着している場合は、キングダムスクラッチとアバタースクラッチの2種類になる。

▶ケズっていないパネル

▶キャラクター
パネルの下に描かれていて、パネルをケズると現れる。子犬、キャプテン・ダーク、ミッキーは「特殊キャラクター」に属する(下記参照)。

▶特殊キャラクター
パネルをケズり切って出現させたときに特別な効果を発揮するキャラクター。種類は右表のとおりで、1枚のスクラッチカードに同じ特殊キャラクターが複数出現することはない。出現確率は、自分のアバターのハッピー度によって変化する(下の表を参照)。

特殊キャラクターの出現確率

自分のアバターのハッピー度	特殊キャラクターの出現確率
0〜49	8%
50〜79	20%
80〜100	40%

特殊キャラクターの種類

外見	名前	出現時の効果
	子犬	合計99回出現させると☒Dファイガを入手できる(以降は出現しない)
	キャプテン・ダーク	約1.5秒のあいだ、ケズっていない全パネルのキャラクターがうっすらと見える
	ミッキー	スクラッチチャンスが1〜3増える



スクラッチカードの種類

種別	カード名	目的達成時に入手できるものの候補				備考
		目的の種類	チップ(※1)		パーツ	
			グループ	レベル	パーツカテゴリー	
通常	ディズニーカード	キングダムスクラッチ	B	3	コート	—
		ボーナススクラッチ	Bの一部	4	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		髪型	
	デスティニーカード	キングダムスクラッチ	A	0	顔パーツ	送り主のフレンドがデスティニーアイランドを訪れたことがある場合にのみ出現
		ボーナススクラッチ	Aの一部	0	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		靴	
	トラヴァースカード	キングダムスクラッチ	A	0	背中パーツ	送り主のフレンドがトラヴァースタウンを訪れたことがある場合にのみ出現
		ボーナススクラッチ	Aの一部	0	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		トップス	
	ワンダーカード	キングダムスクラッチ	B	4	メイク	送り主のフレンドがワンダーランドを訪れたことがある場合にのみ出現
		ボーナススクラッチ	Bの一部	5	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		ボトムス	
	オリンポスカード	キングダムスクラッチ	A	1	靴	送り主のフレンドがオリンポスコロシアムを訪れたことがある場合にのみ出現
		ボーナススクラッチ	Aの一部	2	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		靴	
	アグラバーカード	キングダムスクラッチ	B	2	帽子	送り主のフレンドがアグラバーを訪れたことがある場合にのみ出現
		ボーナススクラッチ	Bの一部	3	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		帽子	
レア	100エーカーカード	キングダムスクラッチ	C	5	ベルト	—
		ボーナススクラッチ	Cの一部	6	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		手腕パーツ	
	アイスクリームカード	キングダムスクラッチ	C	7	きぐるみ	キャラクターではなく、指定されたアイスを探すのが目的
		ボーナススクラッチ	Cの一部	8	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		セットアップ	
	ヴィランズカード	キングダムスクラッチ	C	5	道具	キングダムスクラッチでは「探してはいけないキャラクター」が指定され、そのキャラクターがいるパネルをケズり切った時点で失敗になる
		ボーナススクラッチ	Cの一部	6	(入手不可)	
		アバタースクラッチ	(入手不可)		面首パーツ	
	プリンセスカード	キングダムスクラッチ	D	10	ペット	7人のプリンセスを探す。同じプリンセスのパネルを2回ケズり切った時点で失敗になる

※カード名とカードの絵柄の対応はP.374参照
※プリンセスカードには、ボーナススクラッチやアバタースクラッチは存在しない
※1……「グループ」のアルファベットは、下の表と対応。また、「レベル」はポーションには影響しない

シナリオの進行状況別・目的達成時に入手できるチップ

※文字が赤いチップは、ボーナススクラッチでも入手可能なもの

グループ	入手できるチップ
オープニング後	
すべて	ポーション
デスティニーアイランドをクリア後に候補に追加	
A、B、C	エリアルブレイク、ファイアブレード、ファイア
D	エリアルブレイク、ファイアブレード、ファイアブラスト
トラヴァースタウンをクリア後に候補に追加	
A	リボルブブレイク、ファイアブラスト、ケアル
B、C	アイススイープ、ファイラ、ブリザド
D	ブリザドブラスト、ファイラ、サンダラ
ワンダーランドをクリア後に候補に追加	
A	アイススイープ、ファイラ、ブリザド
B、C	スパークストーム、サンダラ、マグネ
D	ヒートスイープ、ブリザラ、マグネラ
オリンポスコロシアムをクリア後に候補に追加	
A	スパークストーム、サンダラ、マグネ
B、C	エアロブラスト、ハードストライク、ブリザラ
D	チェーンレイヴ、ハードストライク、マグネラ
アグラバーをクリア後に候補に追加	
A	エアロブラスト、ハードストライク、ブリザラ
B、C	エアロレイド、マグネラ
D	ケアルラ
ホロウバスティオン前編をクリア後に候補に追加	
A	エアロレイド、マグネラ
B、C	チェーンレイヴ、ブリザガ、ケアルラ
D	ラッシュアッパー、ファイガ、トリプルバースト
ホロウバスティオン後編をクリア後に候補に追加	
A	チェーンレイヴ、ブリザガ、ケアルラ
B、C	スタンインパクト、サンダガ、エアロラ
D	スタンインパクト、ブリザガ、サンダガ
エンディング後に候補に追加	
A	スタンインパクト、サンダガ、エアロラ
B、C	ショックフォール、トリプルブリザガ
D	ジャッジオブ3、ショックフォール、ケアルガ
エンディング後かつアバターシステムフロアが100Fまであるときに候補に追加	
A	ショックフォール、トリプルブリザガ
B	ジャッジオブ3、エアロガ、マグネガ
C	ジャッジオブ3、アイシクルマイン、マグネガ
D	ザンテツケン、フレイムフォール、アイシクルマイン

固定フレンドリスト

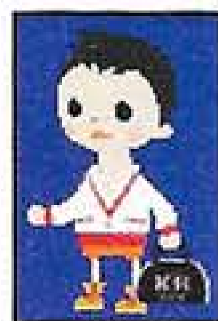
リストの見かた



❶**ユーザー名**……フレンドのユーザー名。
❷**外見**……フレンドのアバターの外見。
❸**パーツ**……そのフレンドから手に入るパーツ。パーツカテゴリーの略称の意味は右記のとおり。
❹**プロフィール**……フレンドのプロフィール。

髪…髪型	上…トップス	手…手腕パーツ
顔…顔パーツ	下…ボトムス	背…背中パーツ
メ…メイク	靴…靴	ベ…ベルト
コ…コート	帽…帽子	道…道具
セ…セットアップ	首…面首パーツ	着…きぐるみ

あのひのしょうねん



髪●ショート1(ブラック)
上●ニットカーディガン1
下●ショートパンツ
靴●ユフィAのソックス+ブーツ
道●スポーツバッグ

プロフィール ぼくのこと　おぼえてる？
いっしょに　あそんだよね

あまえんぼちゃん



髪●ミニーの髪
セ●チップの服
首●エアリスAのチョーカー
道●モッチリ福袋

プロフィール ぼくちゃんを　ぜんりょくで
かわいがるのだ！　バブー！

いつでもすのーまん



セ●ドナルドBのセットアップ
靴●ドナルドBの足もと
顔●丸い鼻　帽●ドナルドBの帽子
首●ドナルドBのマフラー
手●ドナルドBのグローブ

プロフィール べつに　あつくないし！
ぜんぜん　とけてないし！

えこたいし



上●ロングTシャツ1
下●ボトムス3
靴●シューズ2
帽●リーフカチューシャ

プロフィール こうごうせい　なごみます
れっつ　エコロジー

えふぴーえすまにあ



髪●ベリーショート2(シルバー)
メ●セッツァーの傷
上●ブルゾン
下●ハイネのパンツ
靴●ブーツ2
帽●ニット帽1
ベ●ウォレットチェーン付きベルト

プロフィール イエッサー！　リロード
1びょう　ケガいっしょう！

えんたーてぃなー



髪●ミディアム3(シルバー)
顔●デールのクチ
上●ぐるぐるTシャツ
下●サロペット2
靴●アレンジシューズ
帽●シルクハット　手●白い手袋
道●ぐるぐるステッキ

プロフィール きょうは　なまえだけでも
おぼえて　もらいましょう！

おちょうしもの



髪●ベリーショート(シルバー)
上●レザーウェア
下●ジャージ1のアンダー
靴●アレンジシューズ
帽●スートハット
首●ハイ&ローマスク
道●モッチリ福袋

プロフィール ヒャッハー！　イエア！
きょうもハイテンション！

おどらないだんさー



髪●アレンジ1(ブラック)
上●ブルゾン
下●ハーフパンツ2
靴●ハイネの靴
ベ●チェック柄の腰布

プロフィール おどれないんじゃない
あえて　おどらないだけ

かげのふぃくさー



髪●セフィロスの髪
コ●ロングコート
下●アンセムのボトムス
靴●セフィロスのブーツ
首●ティナのイヤリング
手●レオンのグローブ
背●悪魔の羽

プロフィール わたしは　てを　よごさない
すべて　きみの　せきにんさ

くりすますのししゃ



顔●サンタ服(パンツ)のヒゲ
上●サンタ服(パンツ)の上着
下●サンタ服(パンツ)のパンツ
靴●サンタ服(パンツ)のブーツ
帽●サンタ服(パンツ)の帽子
道●プレゼント袋

プロフィール メリー・クリスマ…おや？
ところで　いま　なんがつ？

げんていおひめさま



髪●アレンジ1(シルバー)
セ●ドレス
帽●デイジーのティアラ
首●白いネックレス
手●白い手袋

プロフィール えっ　もう　こんなじかん？
いそいで　かえらなきゃ

こころなきもの



着●シャドウ

プロフィール ココロ…ホシイ…
カラッポ…ウメル…

さまようきのこ



コ●Wマッシュルームのコート
帽●Wマッシュルームの帽子
首●ハートレスのお面

プロフィール ダレカナ？　ダレカナ？
アソンデ！　アソンデ！

じゆうじん



髪●ショート1(ブラック)
顔●丸い鼻　上●ジャケット2
下●サロペット2
靴●グーフィーDの靴
帽●ハチマキ

プロフィール きこなしは　フィーリング
ルールなんて　ないのさ…

すべてをきわめしもの



セ●ミニッツボムの全身タイツ
帽●マッドドッグのヘルメット
背●天使の羽
道●ベアドッグ

プロフィール ファイナル　これ　すなわち
きゅうきょくの　あかし！

だいにんきあいどる



- 髪●フウの髪
- 上●エアリスBのトップス
- 下●ミニスカート4
- 靴●ワッカの靴
- 帽●カチューシャ(リボン)
- 首●白いネックレス
- 手●オレットのブレスレット
- 道●スタンドマイク

プロフィール すれちがえて うれしい☆ つぎの ライブに きてね！

てれやなぼーいっしゅ



- 髪●ベリーショート2(ブラック)
- コ●ポンチョ2
- 上●ロングTシャツ2
- 下●ロングスカート2
- 靴●ボア付きブーツ

プロフィール えっと これはっ そのっ むりやり きせられて…

とれじゃーはんたー



- 髪●ミディアム4(ブラウン)
- メ●サイファーの傷
- コ●トレンチコート
- 上●ハイネックセーター1
- 下●ボトムス1
- 靴●シドの靴
- 首●ストール(大)2

プロフィール おたからの においが プンプン するぜ！

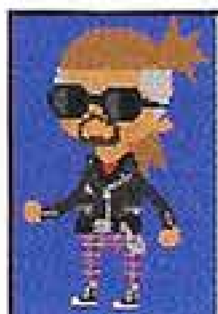
にまいめはいゆう



- 髪●スコールの髪
- コ●サイファーのコート
- 下●ゼアノートのボトムス
- 靴●レオンのブーツ
- 首●スコールのペンダント
- 手●ソラBのグローブ

プロフィール サインが ほしいって？ マネージャーに いってよ

はーどぼいるど



- 髪●ツーブロック(ブラウン)
- 顔●サッズのヒゲ
- 上●ライダース
- 下●ハーフパンツ3
- 靴●シューズ2
- 首●サングラス
- ベ●ウォレットチェーン付きベルト

プロフィール フッ…きのうのことなんて おぼえちゃ いないぜ…

ふとっぱら



- セ●ラージボディのセットアップ
- 帽●ラージボディの帽子
- 首●ハートレスのお面

プロフィール イツデモ トビコンデオイデ ハラ ジャナクテ ムネニ

ほわいとふぇありー



- 髪●ミディアム1(ゴールド)
- セ●ワンピース1
- 首●ティファのピアス
- 背●天使の羽
- 道●ハートステッキ

プロフィール あなたに しあわせを プレゼント してあげる！

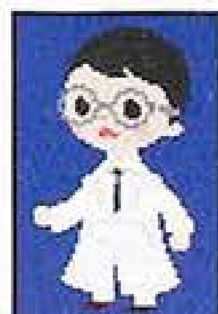
やみをあゆむもの



- 髪●ショート2(シルバー)
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ

プロフィール クイズ！ コートの なかに なにを きてるでしょうか？

やりてのきれもの



- 髪●ベリーショート(ブラック)
- コ●ゼアノートの白衣
- 上●ワイシャツ2
- 下●スーツ(下)2
- 靴●シューズ1
- 首●丸メガネ1

プロフィール ぼくたちが すれちがうこと けいさんずみ だったよ

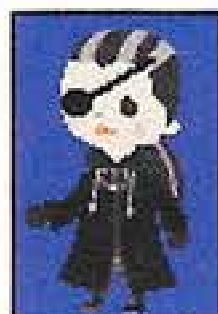
はざまのしどうしゃ



- 髪●ゼムナスの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ

プロフィール アバター パーツ… まったく すばらしい…

まだんのしゃしゅ



- 髪●シグバールの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 首●シグバールのアイパッチ
- 手●XIII機関のグローブ

プロフィール ここで すれちがったのも なにかの えんって ハナシ

せんぷうのろくそう



- 髪●ザルディンの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ
- 道●ザルディンのランス

プロフィール フン いけてる パーツが ほしいだと？ くだらん…

いてつくがっきゅう



- 髪●ヴィクセンの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ
- 道●ヴィクセンのシールド

プロフィール アバターの ペットとはな… ふむ きょうみぶかい

しずかなるごうけつ



- 髪●レクセウスの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ
- 道●レクセウスのアックスソード

プロフィール てまを とらせおって きかんを なめるな！

かげあゆむさくし



- 髪●ゼクシオンの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ
- 道●ゼクシオンのレキシコン

プロフィール チートに たよるのですか？ じつに なげかわしい…

つきにまうまじん



- 髪●サイクスの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ
- 道●サイクスのクレイモア

プロフィール おまえも ミッションを あたえて ほしいのか

おどるひのかぜ



- 髪●アクセルの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ
- 道●アクセルのチャクラム

プロフィール でかけるときは かならず つうしんだ きおくしたか？

やそうのしらべ



- 髪●デミックスの髪
- コ●XIII機関のコート
- 靴●XIII機関のブーツ
- 手●XIII機関のグローブ
- 道●デミックスのシタール

プロフィール おれの あたらしい きょく つうしんで おくりたいな

▶うんめいをかけるもの



髪●ルクソードの髪
顔●ルクソードのヒゲ
コ●XIII機関のコート
靴●XIII機関のブーツ
手●XIII機関のグローブ
道●ルクソードのカード

プロフィール スクラッチカード…フッ たのしませてくれる

▶ゆうがなるやいば



髪●マールーシャの髪
コ●XIII機関のコート
靴●XIII機関のブーツ
手●XIII機関のグローブ
道●マールーシャのサイズ

プロフィール キーブレードの　ゆうしゃよ できるように　なったな

▶ひじょうのようき



髪●ラクシーヌの髪
コ●XIII機関のコート
靴●XIII機関のブーツ
手●XIII機関のグローブ
道●ラクシーヌのナイフ

プロフィール わたし　わるものだから じゃま　しちゃおっかな～！

▶めぐりあうかぎ



髪●ロクサスの髪
コ●XIII機関のコート
靴●XIII機関のブーツ
手●XIII機関のグローブ
道●キングダムチェーン

プロフィール おれの　アイス… うりきれちゃった…

▶きみをわすれない



着●XIII機関(フード付)

プロフィール また…あえたね…

▶えらばれしもの



髪●ソラAの髪
セ●ソラAの服
靴●ソラAの靴
手●ソラAのグローブ
道●キングダムチェーン

プロフィール この　せかい…ほんとうに ほんものなのか？

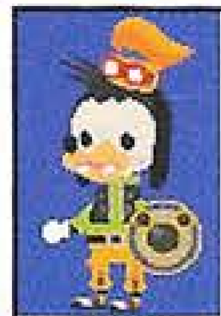
▶たんきなまどうし



髪●ドナルドの髪
顔●黄色いクチバシ
セ●ドナルドAの服
靴●ドナルドの足もと
帽●ドナルドAの帽子
手●ドナルドAの手袋
道●まどうしの杖

プロフィール グワッ!?　デイジーとの まちあわせにおくれちゃう！

▶のんびりやのきし



髪●グーフィーの髪
顔●グーフィーのクチ
上●グーフィーAの上着
下●グーフィーAのボトムス
靴●グーフィーAの靴
帽●グーフィーAの帽子
手●グーフィーAの手袋
道●騎士の盾

プロフィール アッヒョ？　どこで　キミと すれちがったのかなあ？

▶くらすのりーだー



髪●ベリーショート(ブラック)
顔●丸い鼻
上●Tシャツ2
下●XIII機関のボトムス
靴●フォーマルシューズ1
帽●リバーシカチューシャ
手●グーフィーBの手袋
道●キングダムチェーン

プロフィール さあ　キミ！　じぶんの チカラを　しんじるんだ！

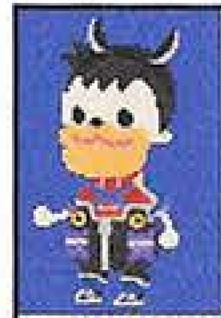
▶くらすのひろいん



髪●ミニーの髪
顔●丸い鼻
セ●ミニーのドレス
帽●ミニーのティアラカチューシャ
手●ミニーの手袋

プロフィール ミッキーが　かえるまで わたしが　がんばらないと！

▶えいえんのらいばる



髪●ピートの髪
顔●ピートのクチ
セ●ピートのセットアップ
靴●ピートの靴
帽●ピートのカチューシャ

プロフィール おれさまが　さぼってること マレフィセントに　いうなよ

▶たまねぎけんし



髪●オニオンナイトのヘルム
セ●オニオンナイトのセットアップ
道●オニオンナイトの剣

プロフィール なが～い　ダンジョンには セーブポイントが　ないとね

▶まどうせんし



髪●ティナの髪
コ●ティナのマント
セ●ティナのセットアップ
靴●ティナのブーツ
道●ティナの剣

プロフィール へいわな　みらいは きっと　すぐそこに…

▶もとそるじゃー



髪●クラウドAの髪
セ●クラウドAの服
首●クラウドAのマント(首)
手●クラウドAのグローブ
背●クラウドAのマント
道●バスターソードA

プロフィール すれちがいつうしん？ …きょうみないね

▶すぽーつまん



髪●ティーダAの髪
上●ティーダAの上着
下●ティーダBのボトムス
靴●ティーダAの靴
道●ティーダAの棒きれ

プロフィール さいごかも　しれないだろ？ ぜんぶ　はなしておくッス

▶いさましいおねえさん



髪●ライトニングの髪
セ●ライトニングのセットアップ
靴●ライトニングの靴

プロフィール きっと　あの　しょうねんが せかいの　きぼうに　なる

▶あふろぱぱ



髪●サッズの髪
顔●サッズのヒゲ
セ●サッズのセットアップ

プロフィール でーた　せかい？ とうちゃん　わけわからんぜ

アバター解説❹

アバターシステムエリア

すれちがい通信で受け取ったフロアによって作られるシステムエリアが「アバターシステムエリア」だ。通常のシステムエリアとのちがいを覚えよう。

通常のシステムエリアとは異なる特徴を持つ

アバターシステムエリアは、システムエリア(→P.188)の一種。「バグルームにいるバグエネミーを全滅させながら進んでいく」「たまったSPと報酬を最後に交換できる」などの基本的な仕組みはシステムエリアと同様だが、途中のフロアから挑戦できるなど、アバターシステムエリアだけの特徴も多い。以降では、それらの特徴を解説する。



⬅ゲームオーバーになってもコンティニューはできない。慎重に進もう。

アバターシステムエリアのフロア選択画面の見かた

▶ **データ**
そのフロアの送り主のフレンドのデータ。P.326の「すれちがい通信で相手に送られるデータ」の内容が表示される。10の倍数のフロアでは、データのかわりにフロアトライアルについてのメッセージが出る。

▶ **キャンセルのマーク**
ここにタッチするかBボタンを押すと、アバターメニューにもどる。

▶ **フロア数**
「／」の左は選択しているフロアの階数を、右は全体のフロア数を表す。

▶ **開始できるフロア／開始できないフロア**
脱出したことがあるフロア(王冠マークがついているフロア)のつぎのフロアまでが色つきで表示され、それらのなかから開始フロアを選べる。開始不可能なフロアは灰色で表示される。



▶ **パーツの入手状況**
「／」の右はそのアバターから入手可能なパーツの総数を、左はそのなかで入手ずみのパーツの数を表す。

▶ **通信日**
すれちがい通信をした日付。

▶ **フレンドのユーザー名と設定されていたフロアコード(→P.335)**

▶ **フロアのイメージ図**
フロアコードに対応したイメージ図。実際のフロアの形状と同じではない。10の倍数のフロアは赤く表示される。

▶ **フロアの削除**
ここにタッチするかYボタンを押すと、フロアを削除できる。ただし、10の倍数のフロアは削除できない。

特徴① フロアの追加や削除ができる

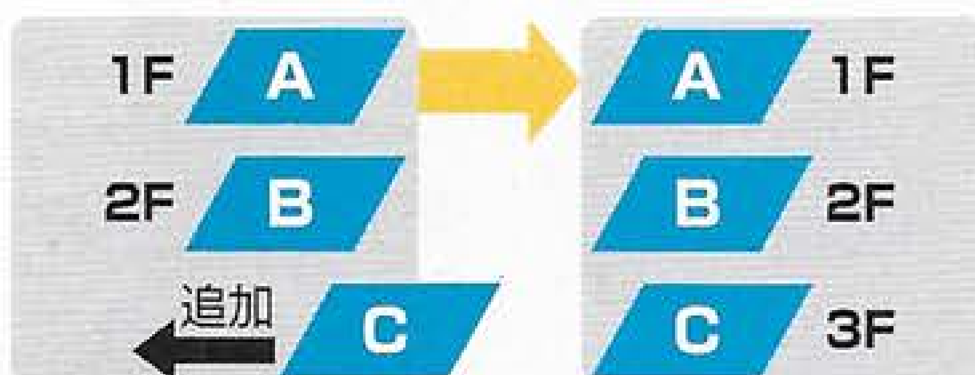
アバターシステムエリアには最初はフロアがまったくないが、フレンドからメールを受け取るたびにフロアがひとつずつ追加されていき、最大100Fまで増える。また、受け取ったフロアの削除も可能だ。フロアの追加や削除のルールは、下図のとおり。10の倍数のフロアはフレンドとは無関係に用意される固定のフロアで、特殊な性質がいくつかある。



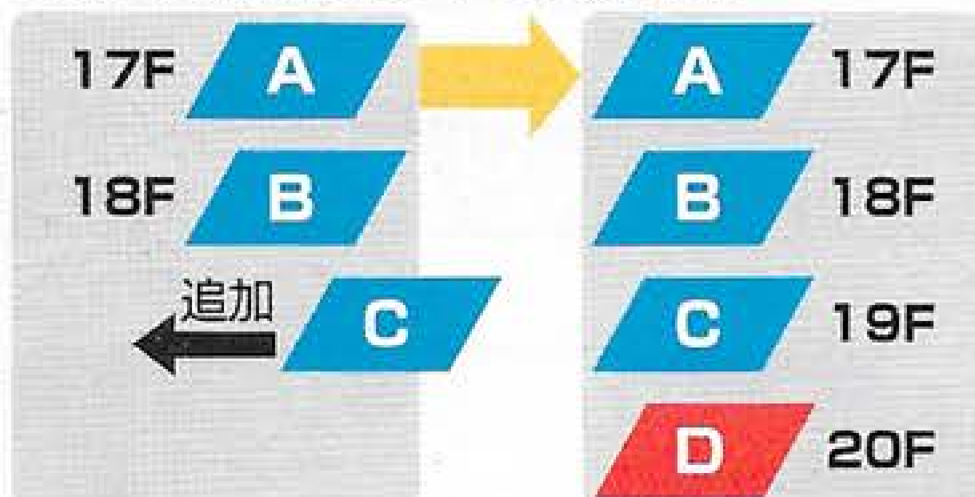
←開始するフロアを自分で選べるのも、アバターシステムエリアの特徴。

フロアの追加・削除のルール

ルール① 新しく受け取ったフロアは、一番下に追加される



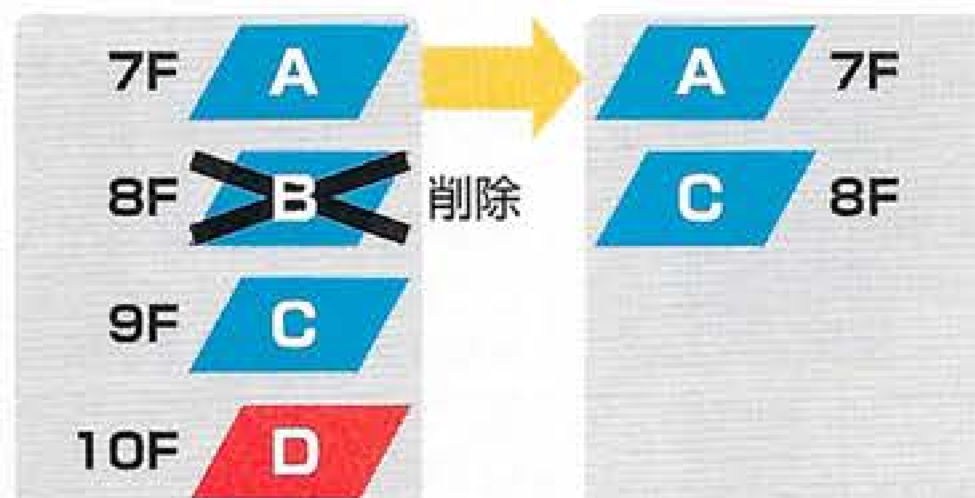
ルール② 下1ケタが9のフロアが追加される場合は、つぎの10の倍数のフロアも追加される



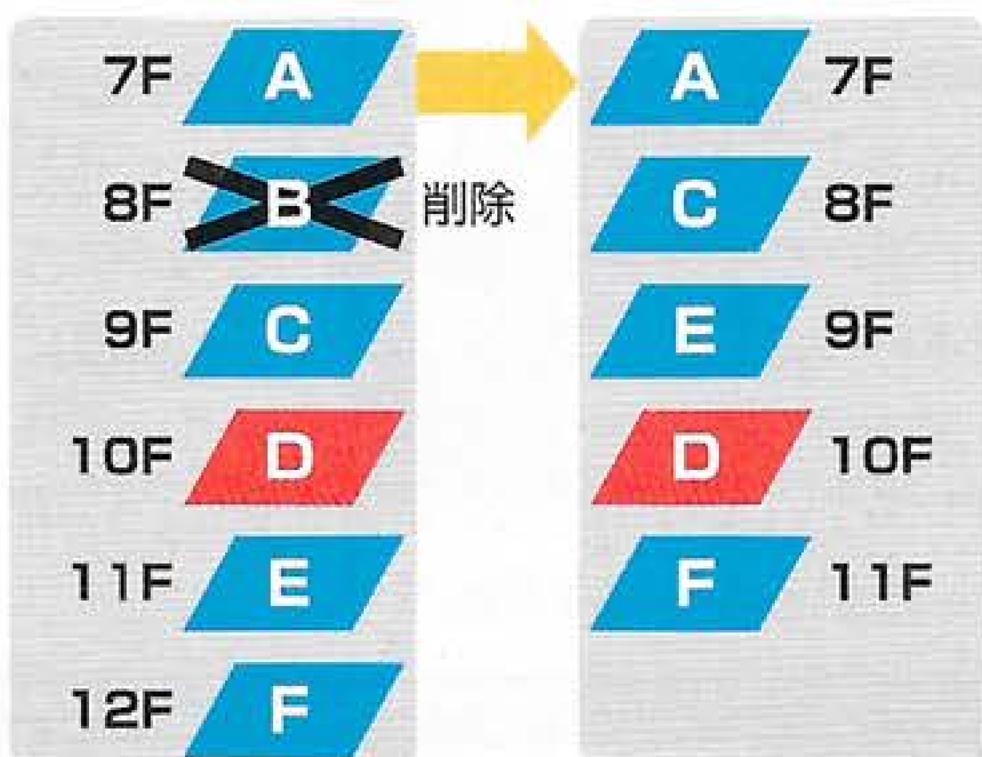
ルール③ フロアを削除すると、それより下にあったフロアがひとつずつ上に移動する



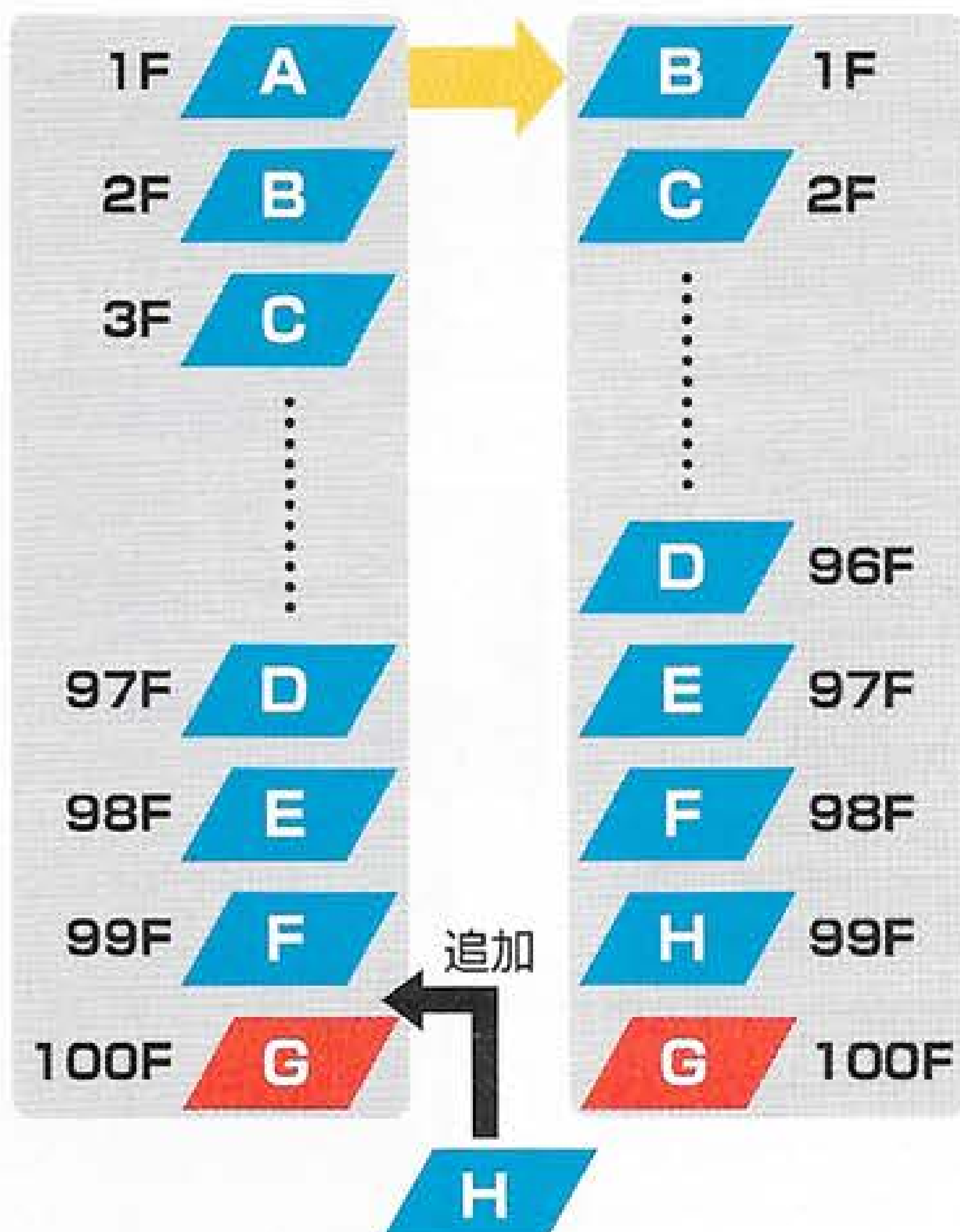
ルール④ 10の倍数のフロアは、それより下にフロアがない状態のときにほかのフロアを削除すると、一時的に消滅する



ルール⑤ 10の倍数のフロアは、フロアの削除があっても移動しない



ルール⑥ フロアが100Fまである状態のときにフロアを受け取ると、1Fが自動的に削除されたのち、受け取ったフロアが99Fに追加される



特徴② 出現するエネミーなどがフロアの階数によって決まる

出現するエネミーの種類と、プライズブロックやペアブロックから出現するプライズボックスの中身は、どちらもフロアの階数によって決まる。出現するエネミーのレベルは、つねにソラと同じレベルになるゴールドトリコローマとエリミネーターをのぞき、フロアの階数と同じだ(100FはLV99になる)。



⬅同じ種類のエネミーでも、奥のフロアで現れたときほど手ごわくなっている。

各フロアのエネミーの種類とプライズブロックなどの中身

※(アイコン)はプライズブロック、(アイコン)はペアブロックの中身を表す

フロア	出現するエネミー(※1)	プライズブロックなどの中身 種類	名前	確率
1~10F	シャドウ、ソルジャー、ラージボディ		ポーション	4%
			サンダー	1%
			スロウ	1%
			ファイアブレード	10%
11~20F	ラージボディ、レッドノクターン、ブルーラプソディ		ケアル	4%
			スパークダッシュ	1%
			ブリザドブラスト	1%
			サンダラ	10%
21~30F	バンディット、ファットバンディット、エアソルジャー		ブリザド	4%
			スライドラッシュ	1%
			ファイアバスター	1%
			ヒートスイープ	10%
31~40F	バンディット、ダークボール、インビジブル		エアスパイラル	4%
			マグネ	1%
			マグネラ	1%
			スパークストーム	10%
41~50F	ソルジャー、ブルーラプソディ、ディフェンダー		ブリザドスラム	4%
			エアロ	1%
			ファイガ	1%
			ケアルラ	10%

フロア	出現するエネミー(※1)	プライズブロックなどの中身 種類	名前	確率
51~60F	ラージボディ、バンディット、ダークボール		ストライクレイド	4%
			ファイアレイド	1%
			ラッシュアッパー	1%
			チェイスサンダー	10%
61~70F	レッドノクターン、エアソルジャー、エンジェルスター		エアロラ	4%
			サンダガ	1%
			トリプルファイガ	1%
			グラビデドロップ	10%
71~80F	ブルーラプソディ、エアソルジャー、インビジブル		エアロガ	4%
			トリプルブリザガ	1%
			ショックフォール	1%
			アイシクルマイン	10%
81~90F	バンディット、ウィザード、ワイバーン		マグネガ	4%
			バスートブリザガ	1%
			フレイムフォール	1%
			ジャッジオブ3	10%
91~100F	バンディット、ウィザード、インビジブル		ケアルガ	4%
			チェイスウインド	1%
			クエイク	1%
			ザンテツケン	10%

※1……10の倍数のフロアのみ特殊なものになる(→P.336)

特徴③ フロアコードに応じてフロアの特徴が決まる

各フロアに配置されるルームの候補や、ブロックの配置が特殊なパターン(→P.191)になるルームの数などには、フレンドが設定したフロアコードが影響する。また、通常のシステムエリアは入るたびにフロアの構造が変化するが、アバターシステムエリアのフロアの構造は、いったんフロアを受け取ったあとは基本的に変わらない。

フロアコードごとのフロアの特徴

要素		フロアコード ウロウロ	グルグル	ドキドキ	キラキラ	ガンガン	デコボコ
出現するルームの候補		①~⑩	⑩~⑬	①~⑩、⑭~⑳	①~⑩、⑭~⑳	②~⑦、⑭~⑳	⑭~⑲
ルームの数		3~6	2~3	2~3	2~3	3~4	2~4
バグルームの数		1~2	1	1~2	1	3~4	1~2
特殊なブロック配置のルームの数	トラップ	0	1	(すべて)	0	0	1
	プライズ	0	1	0	(すべて)	0	0
バグエネミーの種類		黄(高速化)、青(透明化)	青(透明化)	黄(高速化)	青(透明化)	黄(高速化)、赤(凶暴化)	黄(高速化)、青(透明化)
ゴールドトリコローマの出現確率(※2)		1%	1%	1%	20%	3%	1%
エリミネーターの出現確率		12%	12%	12%	5%	42%	12%

※ルームのNo.と形の対応はP.215~217を、ゴールドトリコローマやエリミネーターの詳細な出現条件はP.198を参照
※2……フロアトライアルがNo.32「ゴールドトリコローマを討伐」の場合は、どのフロアコードでも30%になる

特徴④ フロアトライアルの仕組みが一部異なる

アバターシステムエリアのフロアトライアルの条件は、32種類のなかからフレンドが設定したものになる。設定時の文章と実際のフロアトライアルの条件の対応は下の表を参照。

10の倍数以外のフロアでは、フロアトライアルの挑戦時にSPを使用せず、成功してもSPは得られない。そのかわり、フロアトライアルに成功するとアバターのパーツが手に入るのだ(→P.325)。一方、10の倍数のフロアでは、仕組みが通常のシステムエリアとまったく同じで、フロアトライアルの条件が下記のもので固定となっている。



⬆10の倍数以外のフロアの開始画面には、使用するSPに関する項目はなく、フレンドのアバターやフロアコードなどが表示される。

フロアトライアルの種類

※各フロアトライアルの攻略法はP.194～197を参照

No.	フロアトライアル設定時の文章	フロアトライアルの条件	その設定が可能になる称号
1	できるだけダメージをうけるな！	○回以上のダメージ禁止	ユーザー
2	ハートレスをたくさん倒してね！	ハートレスを○体討伐	
3	回復するなんてシロートだよね	回復コマンド使用禁止	
4	空振りは、かっこわるいよね	○回以上空振り禁止	サーファー
5	はやく！　はやく！　とにかくはやく！	○秒以内にフロア脱出	
6	フィニッシュコマンド早く出して！	○秒以内にフィニッシュコマンド発動	ダイバー
7	アタックコマンドだけで戦おう！	アタックコマンド以外使用禁止	
8	たくさんSP集めればいいよ	○以上のSPを獲得	
9	もやせもやせー！　みんなもやせー！	○回、炎属性でハートレスを炎上	オープンダイバー
10	ビリビリビリビリ…みんな感電させろ！	○回、雷属性でハートレスを帯電	
11	タイミング命！　ガードの腕を見せて！	ガードを○回成功	
12	邪魔するやつはカチコチに凍らせよう！	○回、氷属性でハートレスを凍結	アドバンスダイバー
13	風の力でみんな吹き上げちゃえ！	○回、風属性でハートレスを吹き上げ	
14	ブロックを壊しまくれー	バグブロックを○個破壊	
15	あんまりジャンプしないで！	○回以上のジャンプ禁止	スペシャリティダイバー
16	地に足をつけて進まなきゃ	○秒以上の滞空禁止	
17	無駄な攻撃をしないのが真の達人！	○回以上の「たたかう」禁止	
18	マジックコマンドだけで戦おう！	マジックコマンド以外使用禁止	テクニカルダイバー
19	オーバークロックMAXでガンガン倒せ！	オーバークロックMAXで敵を○体討伐	
20	フィニッシュコマンドをガンガン決めろ！	フィニッシュコマンドを○回使用	
21	外が明るいうちにクリアするのだ	日中に攻略	ダイブマスター
22	夜、寝る前のゲームって最高だよね	夜間に攻略	
23	ブロック破壊はんたーい！	○個以上のバグブロック破壊禁止	
24	ぼーっと立ってる場合じゃないよ	○秒以上の接地禁止	アーキテクト
25	とにかくカウンターを決めよう！	カウンター攻撃を○回成功	
26	アイテムどれだけとれる？	アイテムを○個以上取得	
27	ラストエリクサーを使っちゃえ！	ラストエリクサーを使用	ウィザード
28	君って強い？　敵を一撃で倒せるかな	○回、ハートレスを一撃で討伐	
29	クリティカルヒットだせるかな～～	クリティカルヒットを○回成功	
30	盾もった赤いあいつを倒せる？　無理？	エリミネーターを討伐	レジェンド
31	ゲームするなら週末にかぎるね	週末に攻略	
32	金のアイツ…やっつけて！	ゴールドトリコローマを討伐	

10の倍数のフロアのフロアトライアル

フロア	フロアトライアル	レート	出現するバグエネミー
10F	回復コマンド使用禁止	×1.5	ソルジャー×30
20F	25回以上のダメージ禁止	×2.0	コアブロック×1
30F	60秒以上の接地禁止	×2.0	バンディット×3
40F	30秒以内にフロア脱出	×2.5	インビジブル×1
50F	20回以上空振り禁止	×2.0	コアブロック×1
60F	フィニッシュコマンドを1回使用	×2.5	ブロックバグ×3
70F	150秒以内にフロア脱出	×3.0	シャドウ×99
80F	ハートレスを○体討伐	×3.0	ワイバーン×○
90F	バグブロックを50個破壊	×3.5	コアブロック×3
100F	60秒以内にフィニッシュコマンド発動	×5.0	データ・リク×1

※80Fは、フロアの構造に応じて討伐数が変化する

特徴5 フロアを進むほど交換可能なSP報酬の種類が増える

SP報酬のうち半数以上は、特定のフロア以降でアバターシステムエリアから出ないと交換できない。交換できるSP報酬の種類はフロアが進むほど増えるが、いずれも交換には大量のSPが必要。そのかわり、それらのSP報酬は、ここでしか入手できないDブリザガをはじめとして貴重なものばかりだ。



←交換できないうちは、報酬の名前や必要SPが伏せられた状態になる。

アバターシステムエリアのSP報酬

名前	必要SP	交換可能フロア
Dブリザガ	1000000	100F
サイクロン	700000	90F以降
フレイムフォール	700000	80F以降
HP+8	30000	50F以降
アタック+4	30000	50F以降
マジック+4	30000	50F以降
ガード+4	30000	50F以降
ファイア+4	30000	60F以降
ブリザド+4	30000	60F以降
サンダー+4	30000	60F以降
エアロ+4	30000	60F以降
ケアル+4	30000	60F以降
レジストファイア+4	30000	70F以降
レジストブリザド+4	30000	70F以降
レジストサンダー+4	30000	70F以降
レジストエアロ+4	30000	70F以降
ブランクチップ	15000	40F以降
ファイガ	10000	30F以降
ブリザガ	10000	30F以降
サンダガ	10000	30F以降
エアロガ	10000	30F以降
ケアルガ	10000	30F以降
マグネガ	10000	30F以降
ファイラ	7300	全フロア
ブリザラ	7300	全フロア
サンダラ	7300	全フロア
エアロラ	7300	全フロア
ケアルラ	7300	全フロア
エリアルスラム	900	全フロア
ポーション	500	全フロア
ハイポーション	1200	全フロア
エーテル	1200	全フロア
ハイエーテル	2000	全フロア
オールキュア	800	全フロア
エリクサー	10000	全フロア
ラストエリクサー	20000	全フロア
EXP(持っているSPの10%)		全フロア
マニー(持っているSPの1%)		全フロア

※Dブリザガを入手できるのは1回のみ

特徴6 ウイルスの感染条件やおよぼす影響が異なる

アバターシステムエリアも、通常のシステムエリアと同様、ときどきウイルスに侵されてしまう。ウイルスに感染するとすべてのルームがバグルームになり、バグエネミーがバグ・赤(凶暴化)になるのもシステムエリアと同じだが、左下のように異なる点もある。

ウイルスを駆除するには、いずれかのフロアから脱出すればいい。ウイルスの影響を受けない10の倍数のフロアでも、脱出すればウイルスの駆除が可能だ。

通常のシステムエリアのウイルスとのちがい

- 感染するのはすれちがい通信でメールを開封したときのみで(→P.327)、フロアの開始時にウイルスに感染することはない
- ウイルス感染中は、アバターのハッピー度(→P.327)が一時的にゼロになる
- 10の倍数のフロアはウイルスの影響を受けない



←ウイルスに感染中でも、SPの使用量が100%になることはない。

パーツリスト

PARTS LIST

815種類のパーツと93種類のコーディネイトを残らず紹介。外見も掲載しているので、自分だけのアバターを作るときに役立てよう。

リストの見かた

【パーツカテゴリー順に掲載】

▶コーディネイトリスト以外



▶コーディネイトリスト

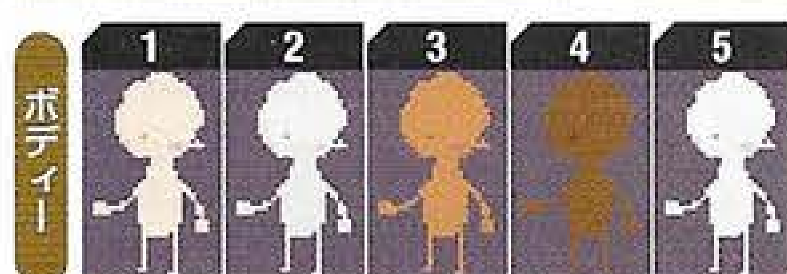


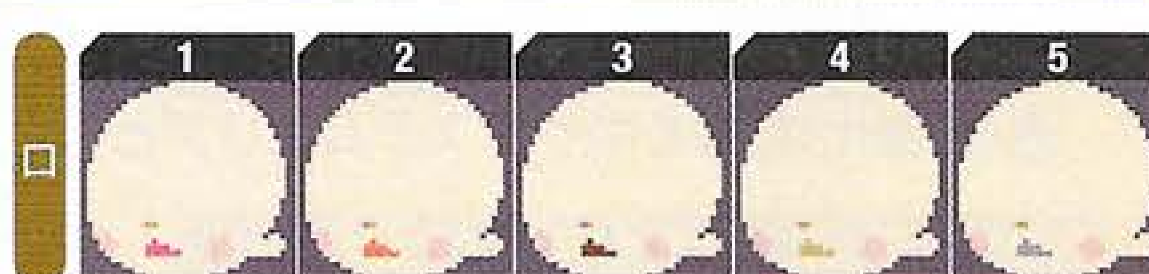
❶**カテゴリー名**……パーツが属するカテゴリーの名前。
❷**No.**……パーツカテゴリーごとのパーツの番号。
❸**名前**……パーツやコーディネイトの名前。
❹**ジャンル**……パーツのジャンル。すれちがい通信でのアバターのハッピー度の上昇量(→P.327)などに影響する。
❺**追加装着部位**……❼「基本装着部位」に加えてそのパーツが装着されることになる装着部位。
❻**パーツカテゴリー名**……パーツが属するパーツカテゴリーの名前。
❼**基本装着部位**……パーツカテゴリーで共通の装着部位。
❽**外見**……パーツやコーディネイトの外見。パーツの上にある番号は、❷「No.」と対応している。
❾**構成パーツ**……コーディネイトを構成しているパーツ。略称の意味は、P.330の「固定フレンドリスト」を参照。

基本パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
ボディー	【基本装着部位】ボディー		
1	ボディー1	―	―
2	ボディー2	―	―
3	ボディー3	―	―
4	ボディー4	―	―
5	ボディー5	―	―
口	【基本装着部位】口		
1	ピンク	―	―
2	オレンジ	―	―
3	ブラウン	―	―
4	ライトブラウン	―	―
5	グレー	―	―
目	【基本装着部位】目		
1	ノーマル(ブルー)	―	―
2	ノーマル(レッド)	―	―
3	ノーマル(ライトブルー)	―	―
4	ノーマル(ブラウン)	―	―
目(つづき)			
5	ノーマル(ブラック)	―	―
6	まつ毛(ダークブルー)	―	―
7	まつ毛(レッド)	―	―
8	まつ毛(ライトブルー)	―	―
9	まつ毛(ブラウン)	―	―
10	まつ毛(ブラック)	―	―
11	アイシャドウ(パープル)	―	―
12	アイシャドウ(レッド)	―	―
13	アイシャドウ(ブルー)	―	―
14	アイシャドウ(ブラウン)	―	―
15	アイシャドウ(グレー)	―	―
16	ソラB	―	―
17	ノーマル(コバルトブルー)	―	―
18	グーフィーB	―	―
19	ノーマル(グリーン)	―	―
20	ノーマル(ライトブラウン)	―	―

各パーツの外見





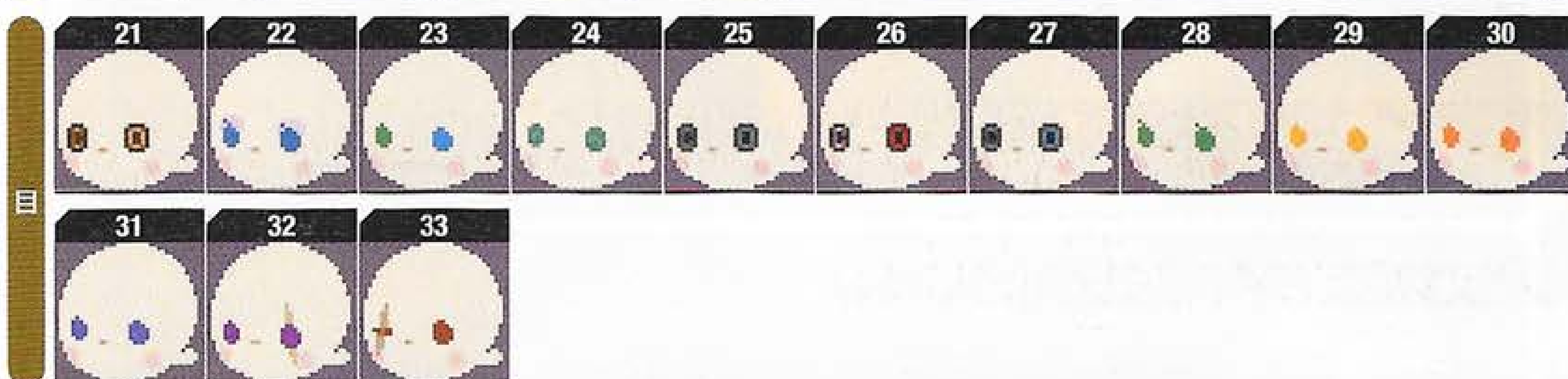


No.	名前	ジャンル	追加装着部位
目(つづき)			
21	アンセムの目	—	—
22	デイジーの目	—	—
23	ユウナの目	—	—
24	リュックの目	—	—
25	ソラD	—	—
26	グーフィーD	—	—
27	ドナルドD	—	—
28	まつ毛(グリーン)	—	—
29	ノーマル(イエロー)	—	—
30	ノーマル(オレンジ)	—	—
31	ノーマル(パープル)	—	—
32	セッツァーの目	—	—
33	アーロンの目	—	—
髪型	【基本装着部位】髪型		
1	さいしょの髪A(ブラウン)	E	—
2	ソラAの髪	B	—
3	リクAの髪	B	—

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型(つづき)			
4	カイリAの髪	B	—
5	クラウドAの髪	D	—
6	ロクサスの髪	B	—
7	ベリーショート(ブラウン)	F	—
8	ショート1(ブラウン)	F	—
9	ショート2(ブラウン)	F	—
10	ミディアム1(ブラウン)	F	—
11	ロング1(ブラウン)	F	—
12	さいしょの髪B(ブラウン)	F	—
13	ドナルドの髪	A	—
14	グーフィーの髪	A	—
15	王様の髪	A	—
16	チップの髪	A	—
17	デールの髪	A	—
18	ワッカの髪	D	—
19	セルフィAの髪	D	—
20	ティーダAの髪	D	—

各パーツの外見

目



髪型



基本パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型(つづき)			
21	さいしょの髪A(ブラック)	F	——
22	さいしょの髪A(シルバー)	E	——
23	さいしょの髪A(ゴールド)	E	——
24	さいしょの髪B(ブラック)	F	——
25	さいしょの髪B(シルバー)	E	——
26	さいしょの髪B(ゴールド)	E	——
27	ソラBの髪	B	——
28	ショート1(ブラック)	F	——
29	ショート1(シルバー)	E	——
30	ショート1(ゴールド)	E	——
31	ベリーショート(ブラック)	F	——
32	ベリーショート(シルバー)	E	——
33	ベリーショート(ゴールド)	E	——
34	ショート2(ブラック)	F	——
35	ショート2(シルバー)	E	——

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型(つづき)			
36	ショート2(ゴールド)	E	——
37	ミディアム1(ブラック)	F	——
38	ミディアム1(シルバー)	E	——
39	ミディアム1(ゴールド)	E	——
40	ロング1(ブラック)	F	——
41	ロング1(シルバー)	E	——
42	ロング1(ゴールド)	E	——
43	エアリスAの髪	D	——
44	ユフィAの髪+鉢巻	D	——
45	レオンの髪	D	——
46	シドの髪	D	——
47	和装カツラ	F	——
48	ツーブロック(ブラック)	F	——
49	ツーブロック(ブラウン)	F	——
50	ツーブロック(オレンジ)	E	——

各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型(つづき)			
51	ツーブロック(アッシュ)	E	―
52	モヒカン(ブラック)	F	―
53	モヒカン(ブラウン)	F	―
54	モヒカン(ゴールド)	E	―
55	モヒカン(レッド)	E	―
56	サイファーの髪	D	―
57	フウの髪	D	―
58	ライの髪	D	―
59	ピートの髪	A	―
60	アンセムの髪	C	―
61	デイジーの髪	A	―
62	ミニーの髪	A	―
63	ユウナの髪	D	―
64	リュックの髪	D	―
65	パインの髪	D	―

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型(つづき)			
66	ベリーショート2(ブラウン)	F	―
67	ベリーショート2(ゴールド)	E	―
68	ベリーショート2(シルバー)	E	―
69	ベリーショート2(ブラック)	F	―
70	ミディアム2(ブラウン)	F	―
71	ミディアム2(ゴールド)	E	―
72	ミディアム2(シルバー)	E	―
73	ミディアム2(ブラック)	F	―
74	アレンジ1(ブラウン)	F	―
75	アレンジ1(ゴールド)	E	―
76	アレンジ1(シルバー)	E	―
77	アレンジ1(ブラック)	F	―
78	ソラCの髪	B	―
79	リクBの髪	B	―
80	カイリBの髪	B	―

各パーツの外見

髪型

51 52 53 54 55
56 57 58 59 60
61 62 63 64 65
66 67 68 69 70
71 72 73 74 75
76 77 78 79 80

基本パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型(つづき)			
81	ナミネの髪	B	—
82	フリオニールの髪	D	帽子
83	オニオンナイトのヘルム	D	帽子
84	ミディアム3(ブラウン)	F	—
85	ミディアム3(ゴールド)	E	—
86	ミディアム3(シルバー)	E	—
87	ミディアム3(ブラック)	F	—
88	ミディアム4(ブラウン)	F	—
89	ミディアム4(ゴールド)	E	—
90	ミディアム4(シルバー)	E	—
91	ミディアム4(ブラック)	F	—
92	アレンジ2(ブラウン)	F	—
93	アレンジ2(ゴールド)	E	—
94	アレンジ2(シルバー)	E	—
95	アレンジ2(ブラック)	F	—

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型(つづき)			
96	ハイネの髪	B	—
97	ピンツの髪	B	—
98	オレットの髪	B	—
99	ティファの髪	B	—
100	セッツァーの髪	D	—
101	クラウドBの髪	D	—
102	アーロンの髪	D	—
103	セフィロスの髪	D	—
104	アクセルの髪	B	—
105	ヴィクセンの髪	B	—
106	ゼクシオンの髪	B	—
107	マールーシャの髪	B	—
108	デミックスの髪	B	—
109	シグバールの髪	B	—
110	ゼムナスの髪	B	—

各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
髪型（つづき）			
111	ルクソードの髪	B	――
112	ザルディンの髪	B	――
113	サイクスの髪	B	――
114	レクセウスの髪	B	――
115	ラクシーヌの髪	B	――
116	エアリスBの髪	D	――
117	ユフィBの髪＋鉢巻	D	――
118	ゼアノートの髪	B	――
119	ソラDの髪	B	――
120	グーフィーDの髪	A	――
121	ドナルドDの髪	A	――
122	ライトニングの髪	D	面首パーツ
123	スノウの髪	D	メイク、帽子
124	セラの髪	D	面首パーツ
125	ヴェントゥスの髪	B	――
126	テラの髪	B	――
127	アクアの髪	B	――
128	エラクゥスの髪	B	――
129	サッズの髪	D	帽子
130	ヴァニラの髪	D	――
131	バッツの髪	D	――
132	セシルの髪	D	――
133	ティナの髪	D	帽子
134	クラウドCの髪	D	――
135	ジタンの髪	D	――
136	スコールの髪	D	――
137	ティーダBの髪	D	――
138	シャントットの髪	D	――

各パーツの外見



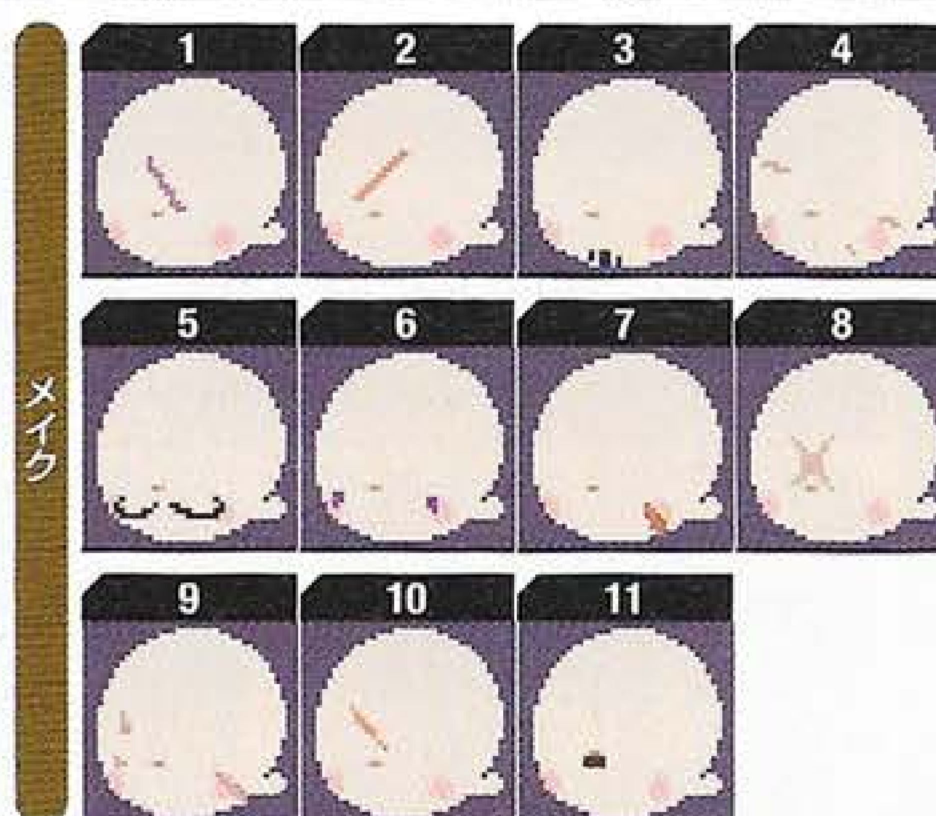
基本パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
顔パーツ	【基本装着部位】顔パーツ		
1	黄色いクチバシ	A	──
2	グーフィーのクチ	A	──
3	丸い鼻	A	──
4	チップのクチ	A	──
5	デールのクチ	A	──
6	グーフィーBのクチ	A	──
7	サンタ服(パンツ)のヒゲ	F	──
8	シドのつまようじ	D	──
9	ピートのクチ	A	──
10	ルクソードのヒゲ	B	──
11	グーフィーDのクチ	A	──
12	ドナルドDのクチ	A	髪型、帽子、面首パーツ
13	エラクゥスのヒゲ	B	──

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
顔パーツ(つづき)			
14	サッズのヒゲ	D	──
15	シャントットの耳	D	──
メイク	【基本装着部位】メイク		
1	レオンの額の傷	D	──
2	サイファーの傷	D	──
3	ライのヒゲ	D	──
4	セッツァーの傷	D	──
5	アートなヒゲ	F	──
6	アクセルのメイク	B	──
7	シグバールの傷	B	──
8	サイクスの傷	B	──
9	エラクゥスの傷	B	──
10	スコールの傷	D	──
11	シャントットの鼻	D	──

各パーツの外見





服パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
コート	【基本装着部位】コート		
1	XIII機関のコート	B	──
2	マレフィセントのコート	A	トップス
3	ロングコート	F	──
4	Wマッシュルームのコート	C	──
5	ムートンコート	F	──
6	トレンチコート	F	──
7	ダウンジャケット	E	──

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
コート(つづき)			
8	ポンチョ1	F	──
9	ポンチョ2	E	──
10	ポンチョ3	E	──
11	サイファーのコート	D	──
12	アンセムのロングコート	C	──
13	ハイネのベスト	B	──
14	ゼアノートの白衣	B	──

各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
コート(つづき)			
15	ゼムナスのコート	B	―
16	仮装服上着	F	―
17	エラクゥスのコート	B	―
18	ティナのマント	D	―
セットアップ 【基本装着部位】トップス、ボトムス			
1	オーバーオール	E	―
2	ドレス	F	―
3	ワンピース1	E	―
4	ワンピース2	E	―
5	ソラAの服	B	―
6	ドナルドAの服	A	―
7	クラウドAの服	D	―
8	王様Aの服	A	―
9	セルフィAのワンピース	D	―
10	グミワンピ	C	―
11	チップの服	A	―
12	デールの服	A	―
13	ドナルドBのセットアップ	A	―

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
セットアップ(つづき)			
14	グーフィーBのセットアップ	A	―
15	サンタ服(ワンピ)のワンピ	F	―
16	長袖ワンピース	E	―
17	ニットワンピース	E	―
18	エアリスAのワンピース	D	―
19	和装(男)着物	F	コート
20	和装(女)着物	F	コート
21	ピートのセットアップ	A	―
22	ラージボディのセットアップ	C	コート
23	デイジーのドレス	A	―
24	ミニーのドレス	A	―
25	グーフィーCのセットアップ	A	―
26	ドナルドCのセットアップ	A	―
27	闇リクのセットアップ	B	手腕パーツ
28	ソラCのセットアップ	B	―
29	カイリBのワンピース	B	―
30	ナミネのワンピース	B	―

各パーツの外見

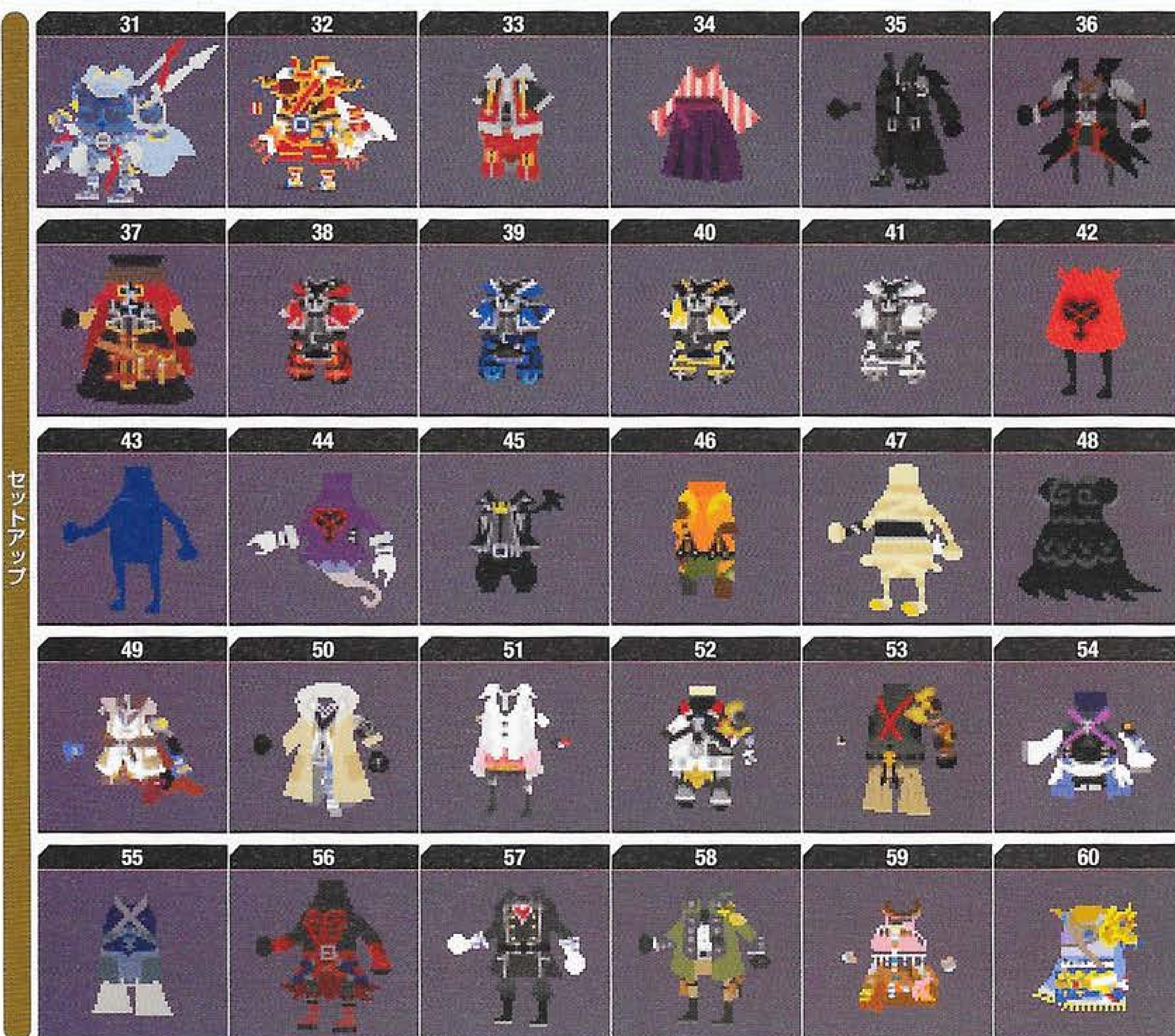


服パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
セットアップ(つづき)			
31	フリオニールのセットアップ	D	コート、靴、面首パーツ、手腕パーツ、背中パーツ、ベルト
32	オニオンナイトのセットアップ	D	コート、靴、面首パーツ、手腕パーツ、背中パーツ、ベルト
33	王様Bの服	A	—
34	袴セット	F	—
35	クラウドBの服	D	コート、靴、手腕パーツ、背中パーツ、ベルト
36	セフィロスの服	D	コート、手腕パーツ、ベルト
37	DIZの服	B	コート、靴、手腕パーツ、背中パーツ、ベルト
38	ブレイヴフォームのセットアップ	B	コート、ベルト
39	ウィズダムフォームのセットアップ	B	コート、ベルト
40	マスターフォームのセットアップ	B	コート、ベルト
41	ファイナルフォームのセットアップ	B	コート、ベルト
42	レッドノクターンの服	C	コート、ベルト
43	ミニッツボムの全身タイツ	C	コート、手腕パーツ、ベルト
44	サーチゴーストの服	C	コート、手腕パーツ、ベルト
45	ソラDのセットアップ	B	コート、ベルト
46	グーフィーDのセットアップ	A	コート、ベルト

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
セットアップ(つづき)			
47	ドナルドDのセットアップ	A	コート、靴、手腕パーツ、ベルト
48	仮装ドレス	F	コート、ベルト
49	ライトニングのセットアップ	D	コート、手腕パーツ、ベルト
50	スノウのセットアップ	D	コート、手腕パーツ、ベルト
51	セラのセットアップ	D	コート、手腕パーツ、ベルト
52	ヴェントゥスのセットアップ	B	コート、手腕パーツ、ベルト
53	テラのセットアップ	B	コート、手腕パーツ、ベルト
54	アクアのセットアップ	B	コート、手腕パーツ、ベルト
55	エラクゥスのセットアップ	B	手腕パーツ、ベルト
56	ヴァニタススーツ	B	コート、靴、手腕パーツ、ベルト
57	レイディアントガーデン制服	B	コート、靴、手腕パーツ、ベルト
58	サッズのセットアップ	D	コート、靴、手腕パーツ、ベルト
59	ヴァニラのセットアップ	D	コート、手腕パーツ、ベルト
60	バッツのセットアップ	D	ベルト

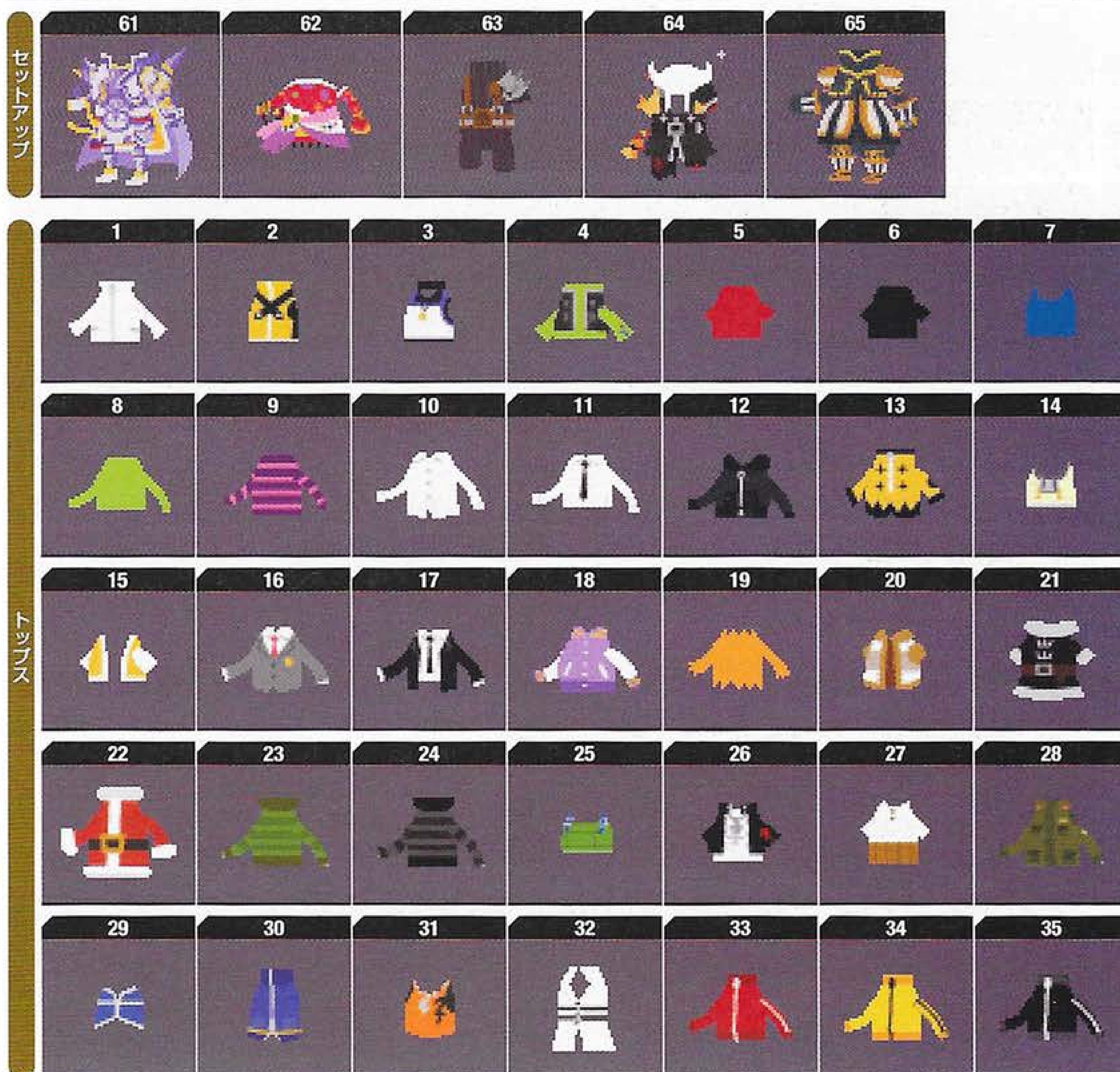
各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
セットアップ(つづき)			
61	セシルのセットアップ	D	コート、靴、手腕パーツ、ベルト
62	ティナのセットアップ	D	手腕パーツ、ベルト
63	クラウドCのセットアップ	D	ベルト
64	ティーダBのセットアップ	D	ベルト
65	シャントットのセットアップ	D	靴、手腕パーツ、ベルト
トップス	【基本装着部位】トップス		
1	さいしょの上着	E	手腕パーツ
2	リクAの上着	B	——
3	カイリAの上着	B	——
4	グーフィーAの上着	A	——
5	Tシャツ1	E	——
6	Tシャツ2	E	——
7	ランニングシャツ	E	——
8	ロングTシャツ1	E	手腕パーツ
9	ロングTシャツ2	E	手腕パーツ
10	ワイシャツ1	F	手腕パーツ
11	ワイシャツ2	F	手腕パーツ
12	フード付きパーカー	E	手腕パーツ
13	レザーウェア	E	手腕パーツ
14	ワッカの上着	D	——

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
トップス(つづき)			
15	ティーダAの上着	D	——
16	ジャケット1	F	手腕パーツ
17	ジャケット2	F	手腕パーツ
18	ジャンパー	E	手腕パーツ
19	ロングTシャツ3	E	手腕パーツ
20	ベスト	E	——
21	ソラBの上着	B	——
22	サンタ服(パンツ)の上着	F	コート、手腕パーツ
23	ハイネックセーター1	E	手腕パーツ
24	ハイネックセーター2	E	手腕パーツ
25	ユフィAの上着	D	——
26	レオンの上着	D	——
27	シドの腹まき	D	——
28	ブルゾン	E	手腕パーツ
29	サイファーのインナー	D	——
30	フウのトップス	D	——
31	ライのタンクトップ	D	——
32	アンセムのインナー	C	——
33	ジャージ1のトップス	E	手腕パーツ
34	ジャージ2のトップス	E	手腕パーツ
35	ジャージ3のトップス	E	手腕パーツ

各パーツの外見



服パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
トップス(つづき)			
36	スーツ(上)1	F	手腕パーツ
37	スーツ(上)2	F	手腕パーツ
38	ライダース	E	手腕パーツ
39	デニムジャケット	E	手腕パーツ
40	フード付きベスト1	E	——
41	フード付きベスト2	E	——
42	ニットカーディガン1	E	手腕パーツ
43	ニットカーディガン2	E	手腕パーツ
44	ユウナのトップス	D	——
45	リュックのトップス	D	——
46	パインのトップス	D	——
47	学ラン上着	F	手腕パーツ
48	セーラー服	F	手腕パーツ
49	ビビの上着	D	コート
50	リクBのベスト	B	——
51	海賊の上着	F	コート、手腕パーツ
52	ぐるぐるTシャツ	E	コート
53	ロクサスの上着	B	——
54	ハイネのタンクトップ	B	——
55	ピンツの上着	B	コート
56	オレットのキャミソール	B	——
57	ティファのトップス	D	——

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
トップス(つづき)			
58	カイリCのトップス	B	——
59	セッツァーの上着	D	手腕パーツ
60	アーロンの服	D	コート、面首パーツ、手腕パーツ
61	エアリスBのトップス	D	——
62	ユフィBのトップス	D	——
63	ゼアノートのトップス	B	手腕パーツ
64	ハイ&ローシャツ	F	手腕パーツ
65	仮装服インナー	F	——
66	ジタンのトップス	D	——
67	スコールのトップス	D	——
ボトムス 【基本装着部位】ボトムス			
1	さいしょのボトムス	E	——
2	リクAのボトムス	B	——
3	カイリAのボトムス	B	——
4	グーフィーAのボトムス	A	——
5	ボトムス1	F	——
6	ハーフパンツ1	E	——
7	ショートパンツ	E	——
8	ボトムス2	E	——
9	ボトムス3	E	——
10	ハーフパンツ2	E	——

各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
ボトムス(つづき)			
11	ロングスカート1	F	—
12	ミニスカート1	E	—
13	ミニスカート2	E	—
14	ミニスカート3	E	—
15	XIII機関のボトムス	B	—
16	ワッカのボトムス	D	—
17	ティーダBのボトムス	D	—
18	ハーフパンツ3	E	—
19	パンツ	E	—
20	ミニスカート4	E	—
21	ハーフパンツ4	E	—
22	スカート	E	—
23	ソラBのパンツ	B	—
24	サンタ服(パンツ)のパンツ	F	—
25	ユフィAのホットパンツ	D	—
26	レオンのボトムス	D	—
27	シドのボトムス	D	—
28	セットパンツ1	E	—
29	迷彩パンツ1	E	—
30	サイファーのボトムス	D	—
31	フウのボトムス	D	—
32	ライのボトムス	D	—
33	アンセムのボトムス	C	—
34	ジャージ1のアンダー	E	—
35	ジャージ2のアンダー	E	—
36	ジャージ3のアンダー	E	—
37	スーツ(下)1	F	—
38	スーツ(下)2	F	—
39	レザーパンツ	E	—
40	ユウナのアンダー	D	—

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
ボトムス(つづき)			
41	リュックのスカート	D	—
42	パインのパンツ	D	—
43	ロングスカート2	E	—
44	ロングスカート3	E	—
45	カーゴパンツ1	E	—
46	カーゴパンツ2	E	—
47	プリーツスカート1	E	—
48	プリーツスカート2	E	—
49	サロペット1	E	—
50	サロペット2	E	—
51	学ランのズボン	F	—
52	セーラー服のスカート	F	—
53	ビビのパンツ	D	—
54	リクBのパンツ	B	—
55	海賊のパンツ	F	—
56	ロクサスのパンツ	B	—
57	ハイネのパンツ	B	—
58	ピンツのパンツ	B	—
59	オレットのパンツ	B	—
60	ティファのパンツ	D	—
61	カイリCのスカート	B	—
62	セッツァーのパンツ	D	—
63	アーロンのパンツ	D	—
64	エアリスBのスカート	D	—
65	ユフィBのパンツ	D	—
66	ゼアノートのボトムス	B	—
67	仮装服パンツ	F	—
68	ジタンのボトムス	D	ベルト
69	スコールのボトムス	D	ベルト

各パーツの外見

ボトムス

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69

服パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
靴	【基本装着部位】靴		
1	さいしょの靴	E	—
2	ソラAの靴	B	—
3	リクAの靴	B	—
4	カイリAの靴	B	—
5	ドナルドの足もと	A	—
6	グーフィーAの靴	A	—
7	クラウドAの靴	D	—
8	XIII機関のブーツ	B	—
9	王様Aの靴	A	—
10	シューズ1	E	—
11	シューズ2	E	—
12	ブーツ1	F	—
13	チップの足もと	A	—
14	デールの足もと	A	—
15	ワッカの靴	D	—
16	セルフィAの靴	D	—
17	ティーダAの靴	D	—
18	ソラBのブーツ	B	—
19	ドナルドBの足もと	A	—
20	グーフィーBの足もと	A	—
21	サンタ服(パンツ)のブーツ	F	—
22	サンタ服(ワンピ)のブーツ	F	—
23	ニーハイブーツ	E	—
24	ボア付きブーツ	E	—
25	エアリスAのブーツ	D	—
26	ユフィAのソックス+ブーツ	D	—
27	レオンのブーツ	D	—
28	シドの靴	D	—
29	和装(男)タビ+ゲタ	F	—
30	和装(女)タビ+ゲタ	F	—
31	サイファーのブーツ	D	—
32	フウの靴	D	—
33	ライの靴	D	—
34	ピートの靴	A	—
35	ラージボディの靴	C	—
36	ユウナのブーツ	D	—

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
靴(つづき)			
37	リュックのブーツ	D	—
38	パインのブーツ	D	—
39	レディースシューズ	F	—
40	アレンジシューズ	F	—
41	フォーマルシューズ1	F	—
42	フォーマルシューズ2	F	—
43	ブーツ2	F	—
44	グーフィーCの靴	A	—
45	闇リクのブーツ	B	—
46	革靴1	F	—
47	靴下付き革靴1	F	—
48	ビビの靴	D	—
49	ソラCの靴	B	—
50	リクBの靴	B	—
51	カイリBの靴	B	—
52	ナミネのサンダル	B	—
53	海賊のブーツ	F	—
54	袴用ぞうり	F	—
55	ロクサスの靴	B	—
56	ハイネの靴	B	—
57	ピンツの靴	B	—
58	オレットの靴	B	—
59	王様Bの靴	A	—
60	ティファの靴	D	—
61	カイリCの靴	B	—
62	セッツァーのブーツ	D	—
63	袴用ブーツ	F	—
64	アーロンのブーツ	D	—
65	セフィロスのブーツ	D	—
66	エアリスBのブーツ	D	—
67	ユフィBの靴	D	—
68	ブレイヴフォームの靴	B	—
69	ウィズダムフォームの靴	B	—
70	マスターフォームの靴	B	—
71	ファイナルフォームの靴	B	—
72	ゼアノートのブーツ	B	—

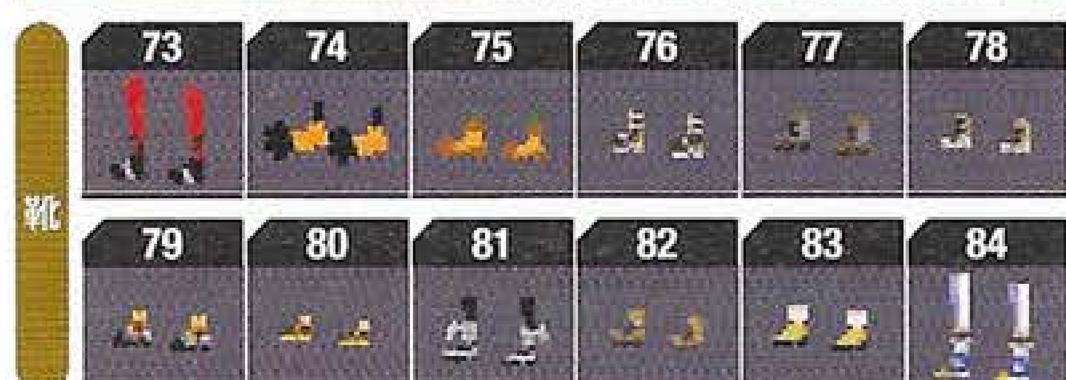
各パーツの外見

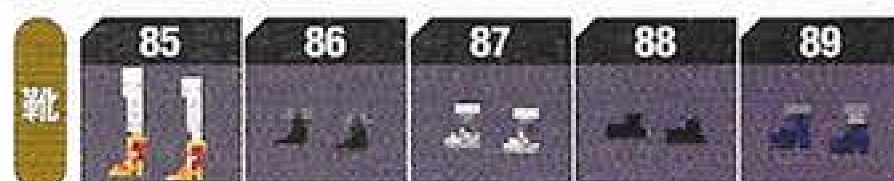




No.	名前	ジャンル	追加装着部位
靴(つづき)			
73	ソラDのブーツ	B	――
74	グーフィーDの靴	A	――
75	仮装靴	F	――
76	ライトニングの靴	D	――
77	スノウの靴	D	――
78	セラの靴	D	――
79	ヴェントゥスのブーツ	B	――
80	テラのブーツ	B	――
81	アクアのブーツ	B	――
82	エラクゥスのブーツ	B	――
83	ヴァニラのブーツ	D	――
84	バッツのブーツ	D	――
85	ティナのブーツ	D	――
86	クラウドCのブーツ	D	――
87	ジタンのブーツ	D	――
88	スコールのブーツ	D	――
89	ティーダBのブーツ	D	――

各パーツの外見

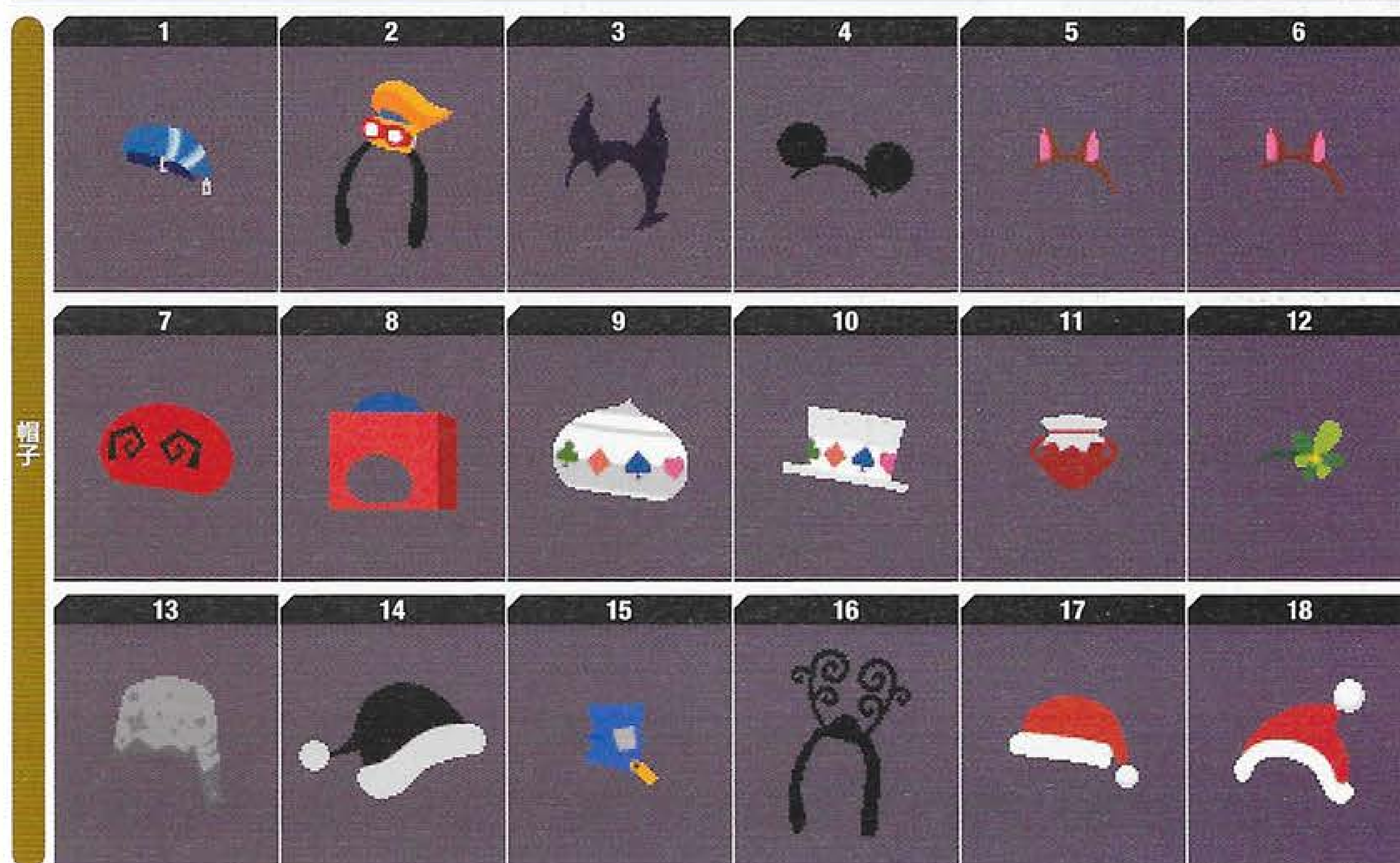




アクセサリー

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
帽子	【基本装着部位】帽子		
1	ドナルドAの帽子	A	――
2	グーフィーAの帽子	A	――
3	マレフィセントの帽子	C	髪型
4	王様のカチューシャ	A	――
5	チップのカチューシャ	A	――
6	デールのカチューシャ	A	――
7	Wマッシュルームの帽子	C	――
8	グミヘルメット	C	髪型
9	スートターバン	F	――
10	スートハット	F	――
11	大きなハチミツつぼ	A	――
12	リーフカチューシャ	E	――
13	グラグラヘルメット	F	――
14	ソラBの帽子	B	――
15	ドナルドBの帽子	A	――
16	グーフィーBの帽子	A	――
17	サンタ服(パンツ)の帽子	F	――
18	サンタ服(ワンピ)の帽子	F	――

各パーツの外見



アクセサリー

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
帽子(つづき)			
19	サンタ帽	F	—
20	シドのゴーグル	D	—
21	サイファーの帽子	D	—
22	ピートのカチューシャ	A	—
23	ラージボディの帽子	C	—
24	デイジーのティアラ	A	—
25	ミニーのティアラカチューシャ	A	—
26	ハチマキ	F	—
27	戦士の兜	F	—
28	グーフィーCのヘルメット	A	—
29	ドナルドCの帽子	A	—
30	学生帽	F	—
31	ニット帽1	E	—
32	ニット帽2	F	—
33	ビビの帽子	D	—

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
帽子(つづき)			
34	大きな帽子	F	—
35	シルクハット	F	—
36	海賊の帽子	F	—
37	ペアエッグ	E	—
38	リバーシ髪飾り	E	—
39	リバーシカチューシャ	E	—
40	ぐるぐるハット	F	—
41	カボチャ頭	F	—
42	カチューシャ	E	—
43	カチューシャ(リボン)	E	—
44	キャップ(黒)	E	—
45	キャップ(赤)	E	—
46	キャップ(青)	E	—
47	ベレー帽	E	—
48	ヘッドホン	E	—

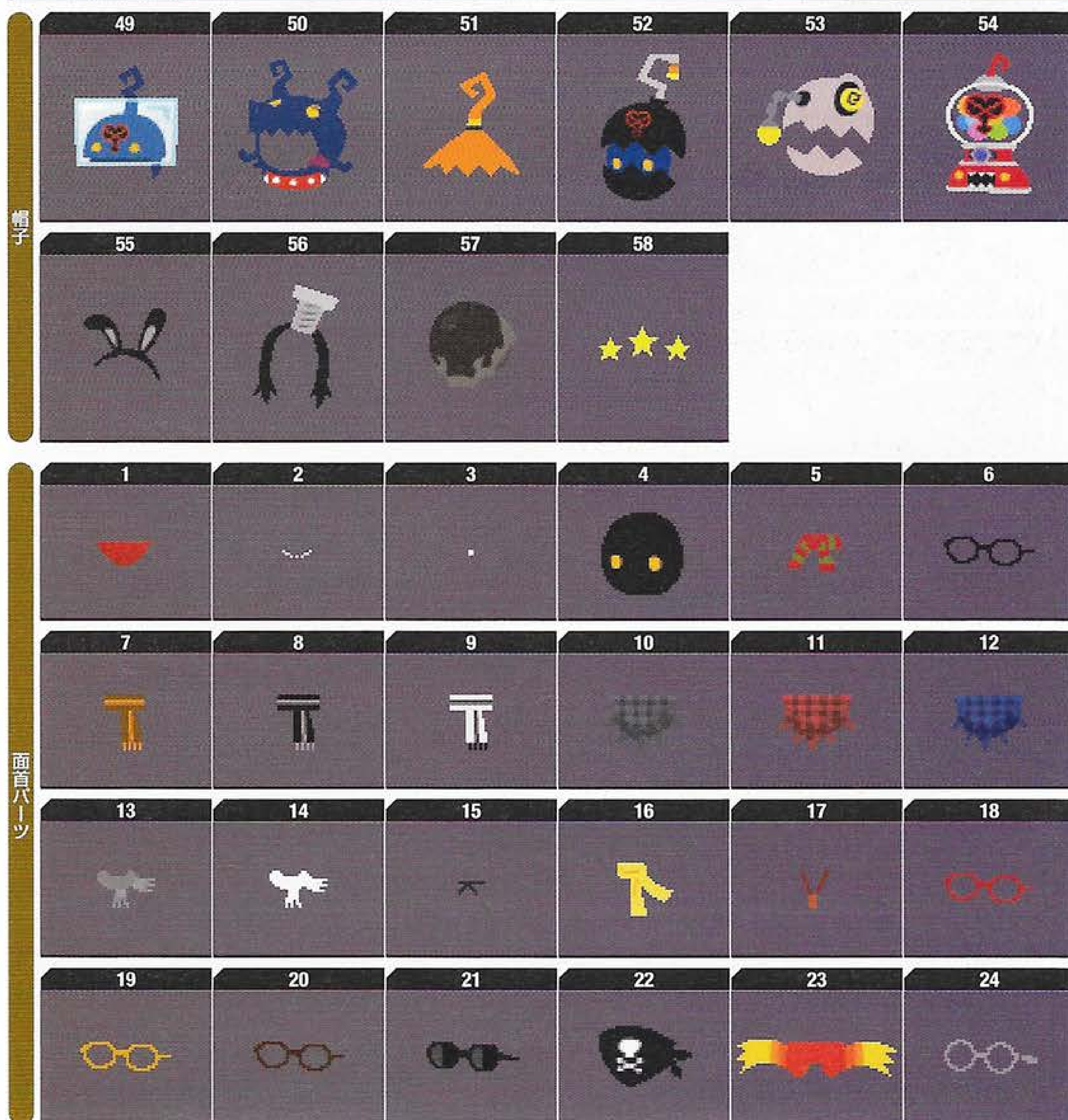
各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
帽子(つづき)			
49	アイスキューブのヘルメット	C	—
50	マッドドッグのヘルメット	C	—
51	レッドノクターンの帽子	C	—
52	ミニッツボムのヘルメット	C	顔パーツ、面首パーツ
53	サーチゴーストのヘルメット	C	顔パーツ、面首パーツ
54	バルクベンダーのヘルメット	C	—
55	ハイ&ローバニー	F	—
56	グーフィーDの帽子	A	—
57	ヴァニタスのヘルメット	B	髪型、顔パーツ、面首パーツ
58	バッツの星	D	—
面首パーツ 【基本装着部位】面首パーツ			
1	クラウドAのマント(首)	D	—
2	白いネックレス	F	—
3	ワッカのピアス	D	—
4	ハートレスのお面	C	—
5	ドナルドBのマフラー	A	—

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
面首パーツ(つづき)			
6	メガネ1	F	—
7	マフラー1	E	—
8	マフラー2	E	—
9	マフラー3	E	—
10	ストール(大)1	F	—
11	ストール(大)2	F	—
12	ストール(大)3	F	—
13	ストール(小)1	F	—
14	ストール(小)2	F	—
15	エアリスAのチョーカー	D	—
16	ユフィAのマフラー	D	—
17	シドの御守り	D	—
18	メガネ2	E	—
19	メガネ3	E	—
20	メガネ4	F	—
21	サングラス	E	—
22	スカーフ	F	—
23	リュックのマフラー	D	—
24	丸メガネ1	E	—

各パーツの外見

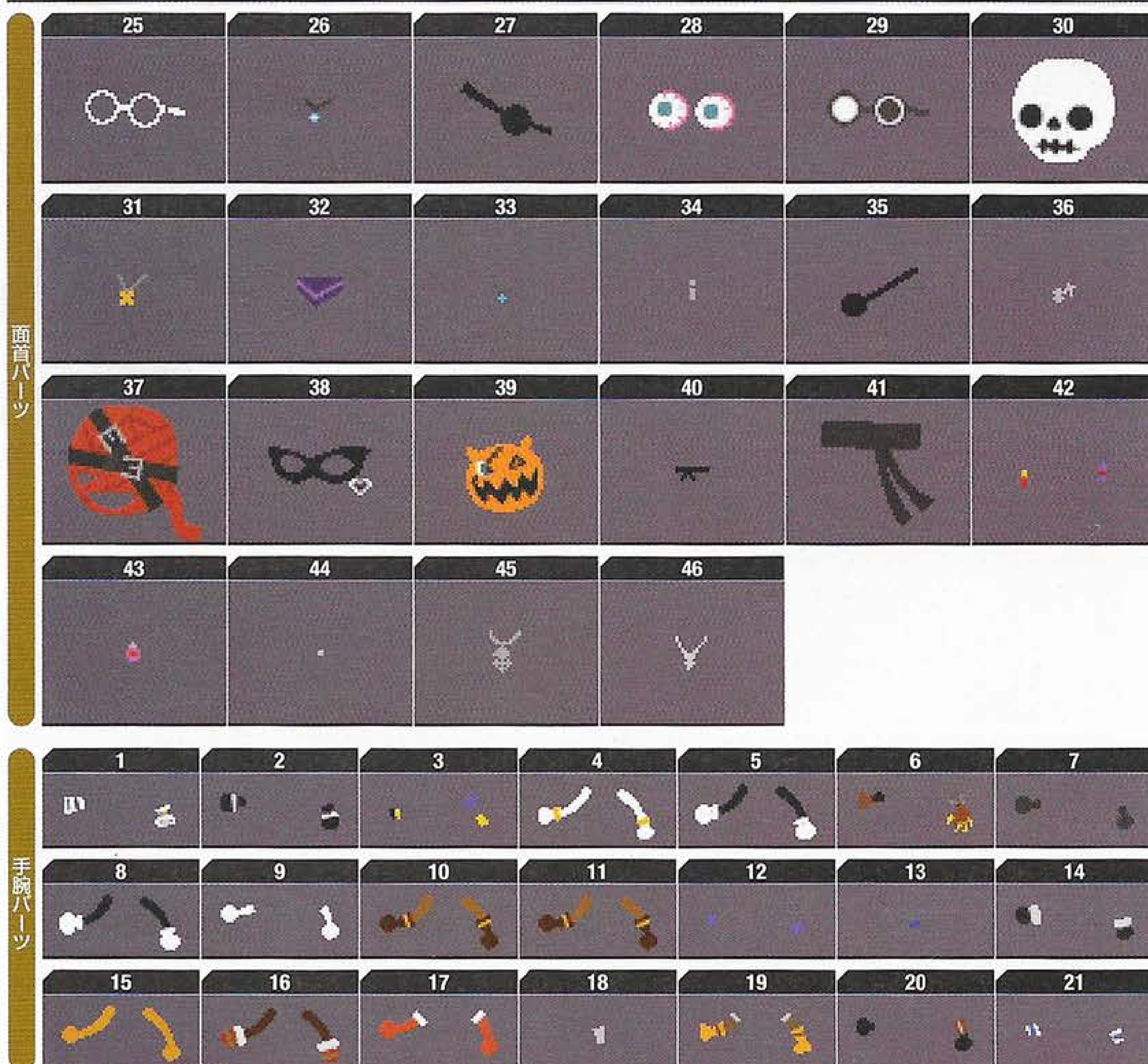


アクセサリー

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
面首パーツ(つづき)			
25	丸メガネ2	E	―
26	カイリBのペンダント	D	―
27	海賊のアイパッチ	F	―
28	ビックリ目	E	―
29	リバーシサングラス	E	―
30	ガイコツお面	F	―
31	ハイネのペンダント	B	―
32	ピンツのスカーフ	B	―
33	オレットのペンダント	B	―
34	ティファのピアス	D	―
35	シグバールのアイパッチ	B	―
36	ルクソードのピアス	B	―
37	DIZのマスク	B	髪型、顔パーツ、メイク
38	ハイ&ローマスク	F	顔パーツ、メイク
39	ソラDのお面	B	顔パーツ、メイク、帽子
40	仮装チョーカー	F	―
41	リクの目隠し	B	―
42	セシルのイヤリング	D	―
43	ティナのイヤリング	D	―
44	クラウドCのピアス	D	―
45	スコールのペンダント	D	―

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
面首パーツ(つづき)			
46	ティーダBのペンダント	D	―
手腕パーツ　【基本装着部位】手腕パーツ			
1	ソラAのグローブ	B	―
2	リクAのグローブ	B	―
3	カイリAの腕輪	B	―
4	ドナルドAの手袋	A	―
5	グーフィーAの手袋	A	―
6	クラウドAのグローブ	A	―
7	XIII機関のグローブ	B	―
8	王様の手袋	A	―
9	白い手袋	F	―
10	チップの手袋	A	―
11	デールの手袋	A	―
12	ワッカの腕輪	D	―
13	セルフィAの腕輪	D	―
14	ソラBのグローブ	A	―
15	ドナルドBのグローブ	A	―
16	グーフィーBの手袋	A	―
17	サンタ服(ワンピ)の手袋	F	―
18	エアリスAの腕輪	D	―
19	ユフィAのグローブ	D	―
20	レオンのグローブ	D	―
21	ライのリストバンド	D	―

各パーツの外見

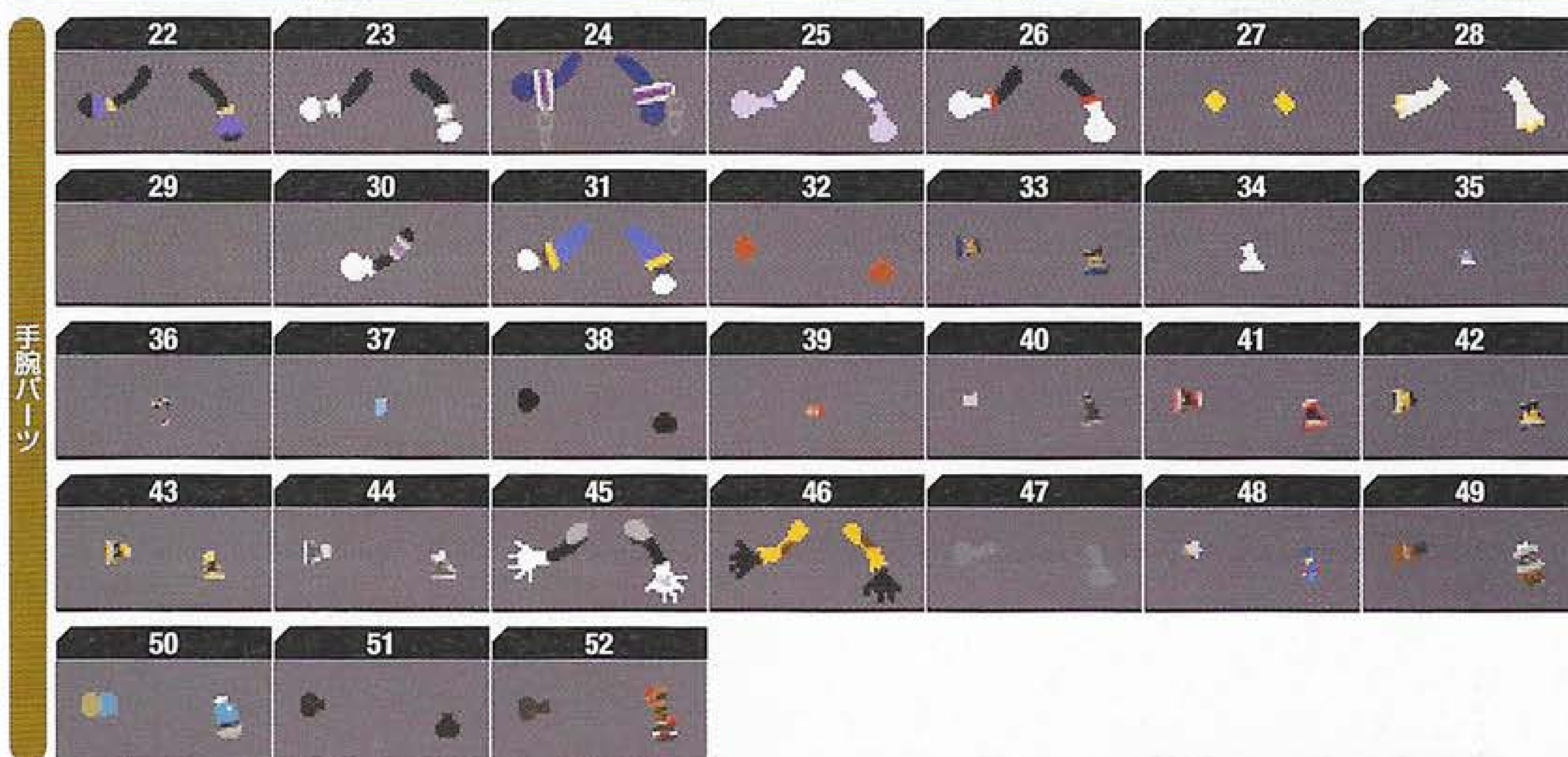


No.	名前	ジャンル	追加装着部位
手腕パーツ(つづき)			
22	ピートのグローブ	A	—
23	アンセムのグローブ	C	—
24	ラージボディの腕輪	C	—
25	デイジーの手袋	A	—
26	ミニーの手袋	A	—
27	ユウナの腕輪	D	—
28	リュックのアームウォーマー	D	—
29	パインのグローブ	D	—
30	グーフィーCの腕	A	—
31	ドナルドCの手袋	A	—
32	ビビの手袋	D	—
33	ソラCのグローブ	B	—
34	リクBのリストバンド	B	—
35	カイリBの腕輪	B	—
36	ロクサスのリストバンド	B	—
37	オレットのブレスレット	B	—
38	ティファのグローブ	D	—
39	ハイネのブレスレット	B	—
40	ユフィBのリストバンド	D	—
41	ブレイヴフォームのグローブ	B	—
42	ウィズダムフォームのグローブ	B	—
43	マスターフォームのグローブ	B	—
44	ファイナルフォームのグローブ	B	—

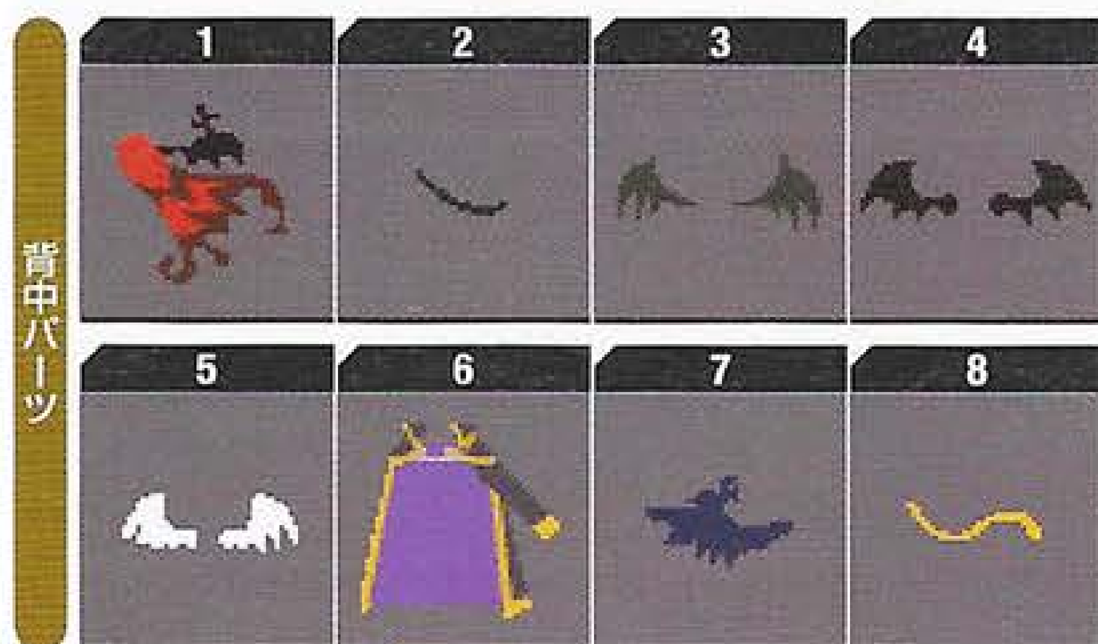
No.	名前	ジャンル	追加装着部位
手腕パーツ(つづき)			
45	ソラDのグローブ	B	—
46	グーフィーDのグローブ	A	—
47	仮装手袋	F	—
48	バッツのグローブ	D	—
49	クラウドCのグローブ	D	—
50	ジタンのグローブ	D	—
51	スコールのグローブ	D	—
52	ティーダBのグローブ	D	—
背中パーツ　【基本装着部位】背中パーツ			
1	クラウドAのマント	D	—
2	王様のしっぽ	A	—
3	パインの羽	D	—
4	悪魔の羽	F	—
5	天使の羽	F	—
6	セッツァーのアウター	D	コート
7	セフィロスの片翼	D	—
8	ジタンのしっぽ	D	—
ベルト　【基本装着部位】ベルト			
1	チェック柄の腰布	E	—
2	ウォレットチェーン付きベルト	E	—
3	ウエストバッグ(ブラウン)	E	—
4	ウエストバッグ(ピンク)	E	—
5	ウエストバッグ(グレー)	E	—

各パーツの外見

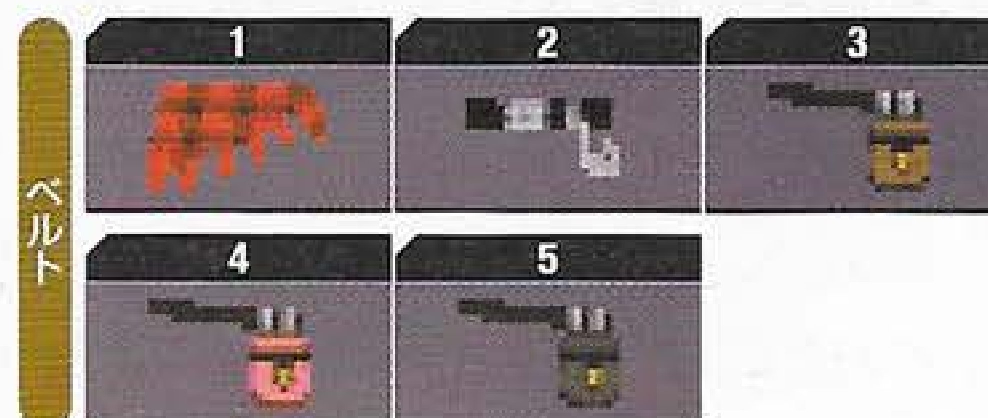
手腕パーツ



背中パーツ



ベルト

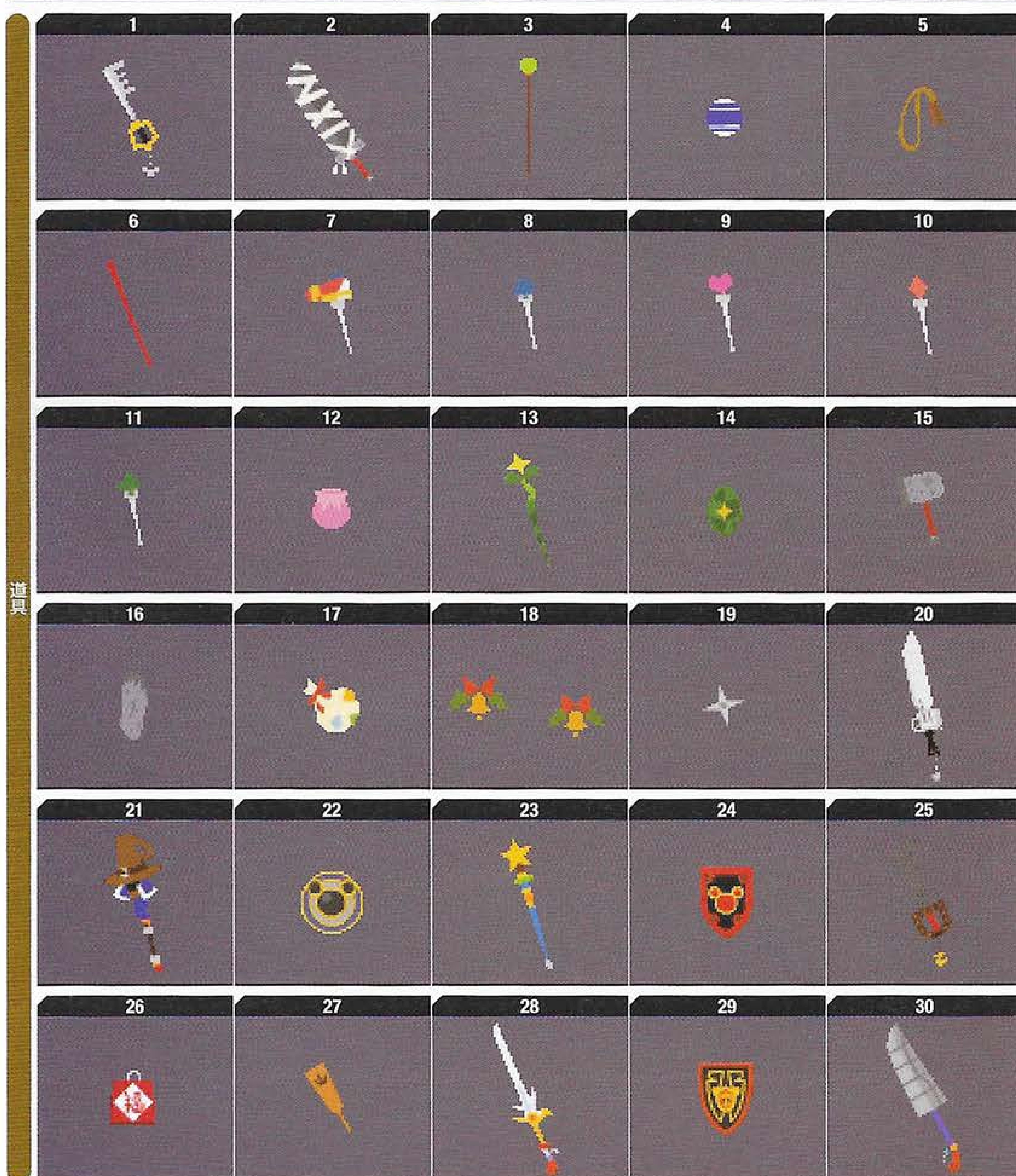


アクセサリー

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
道具	【基本装着部位】―		
1	キングダムチェーン	B	道具(右)
2	バスターソードA	D	道具(右)
3	マレフィセントの杖	A	道具(右)
4	ブリッツボール	D	道具(右)
5	セルフィのなわとび	D	道具(右)
6	ティーダAの棒きれ	D	道具(右)
7	グミシップステッキ	C	道具(右)
8	スペードステッキ	F	道具(右)
9	ハートステッキ	F	道具(右)
10	ダイヤステッキ	F	道具(右)
11	クローバーステッキ	F	道具(右)
12	小さなハチミツつぼ	E	道具(右)
13	リーフステッキ	E	道具(右)
14	ガードオブリーフ	E	道具(左上)
15	グラグラハンマー	F	道具(右)

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
道具(つづき)			
16	ガードオブグラグラ	F	道具(左上)
17	プレゼント袋	F	道具(左下)
18	クリスマスベル	F	道具(右、左上、左下)
19	手裏剣A	F	道具(右)
20	ガンブレード	D	道具(右)
21	まどうしの杖	A	道具(右)
22	騎士の盾	A	道具(左上)
23	モーニングスター	A	道具(右)
24	ガードオブドリーム	A	道具(左上)
25	メタルチョコボ	B	道具(右)
26	モッチリ福袋	F	道具(左下)
27	モッチリ羽子板	F	道具(右)
28	ウォーリアオブライトの剣	D	道具(右)
29	ウォーリアオブライトの盾	D	道具(左上)
30	ガーランドの剣	D	道具(右)

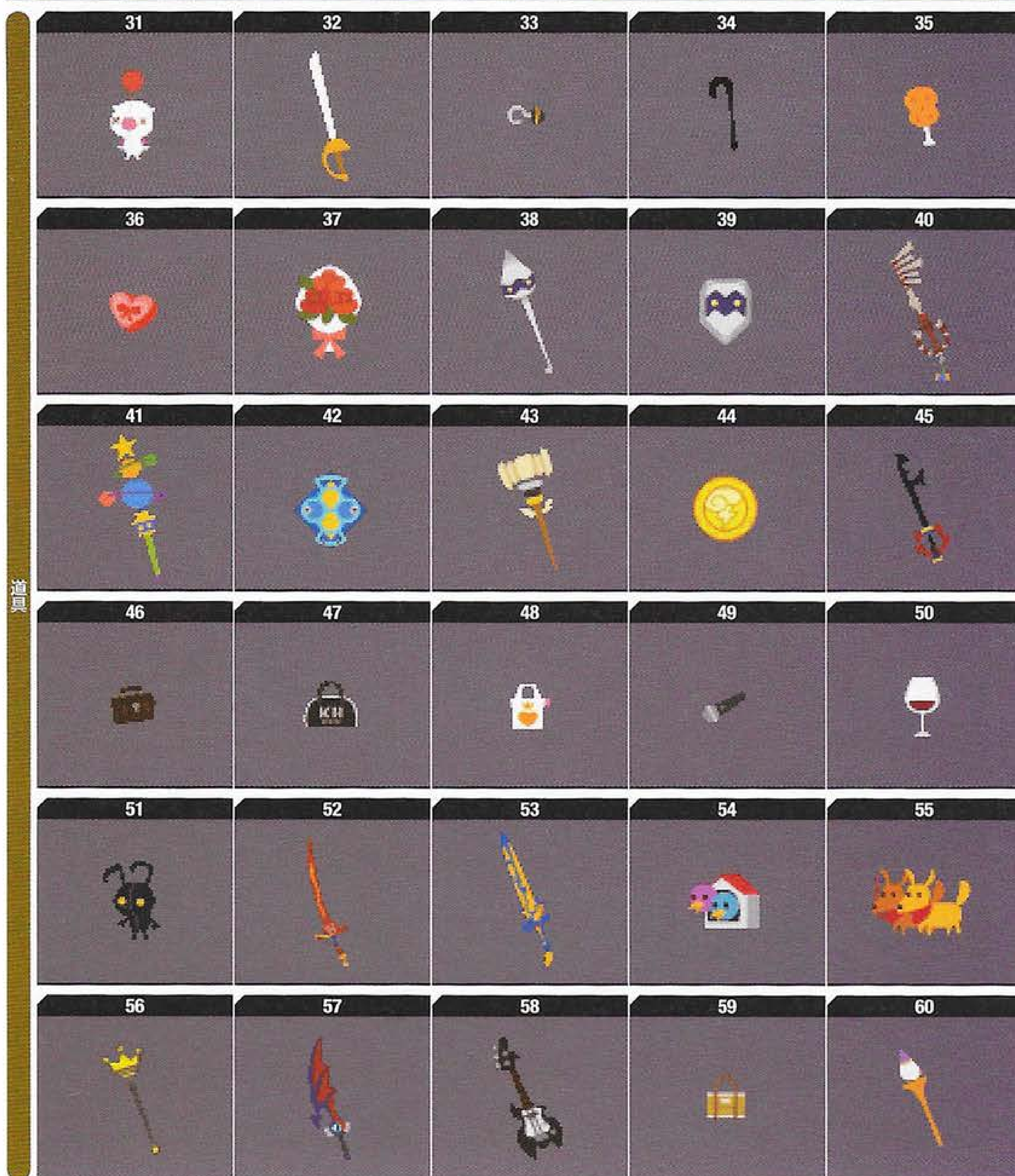
各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
道具(つづき)			
31	モーグリぬいぐるみ	D	道具(右)
32	剣	F	道具(右)
33	かぎ型アーム	F	道具(右)
34	杖	E	道具(右)
35	骨付き肉	E	道具(右)
36	バレンタインチョコ	F	道具(右)
37	バラの花束	F	道具(右)
38	戦士の杖	F	道具(右)
39	戦士の盾	F	道具(左上)
40	ネイティブワーク	B	道具(右)
41	ロードフォーチュン	A	道具(右)
42	ミスリルシールド	A	道具(左上)
43	バトルメイス	A	道具(右)
44	ヘラクレスの盾	A	道具(左上)
45	闇リクのキーブレード	B	道具(右)

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
道具(つづき)			
46	学生カバン	F	道具(左下)
47	スポーツバッグ	E	道具(左下)
48	トートバッグ	E	道具(左下)
49	マイク	E	道具(左下)
50	ワイングラス	F	道具(右)
51	シャドウのぬいぐるみ	C	道具(右)
52	フリオニールの剣	D	道具(右)
53	オニオンナイトの剣	D	道具(右)
54	ペアバード	E	道具(右)
55	ペアドッグ	E	道具(左下)、ペット
56	ぐるぐるステッキ	E	道具(右)
57	ソウルイーター	B	道具(右)
58	ギター	E	道具(右)
59	カイリCのトートバッグ	B	道具(左下)
60	筆	F	道具(右)

各パーツの外見



アクセサリー

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
道具(つづき)			
61	スタンドマイク	F	道具(右)
62	ラジカセ	E	道具(左下)
63	バスターソードB	D	道具(右)
64	アーロンの剣	D	道具(右)
65	正宗	F	道具(右)
66	アクセルのチャクラム	B	道具(右、左上)
67	ヴィクセンのシールド	B	道具(左上)
68	ゼクシオンのレキシコン	B	道具(左下)
69	マールーシャのサイズ	B	道具(右)
70	デミックスのシタール	B	道具(右)
71	シグバールのガンアロー	B	道具(右、左上)
72	ザルディンのランス	B	道具(右、左上)
73	レクセウスのアックスソード	B	道具(右)
74	サイクスのクレイモア	B	道具(右)
75	ルクソードのカード	B	道具(右)

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
道具(つづき)			
76	ラクシーヌのナイフ	B	道具(右、左上)
77	約束のお守り	B	道具(右)
78	過ぎ去りし思い出	B	道具(右)
79	手裏剣B	D	道具(右)
80	王様のキーブレード	A	道具(右)
81	ペアトイソルジャー	F	道具(左下)、ペット
82	ライオンハート	B	道具(右)
83	スリーピングライオン	B	道具(右)
84	パンプキンヘッド	B	道具(右)
85	ピッチフォーク	E	道具(右)
86	ヴェントゥスのキーブレード	B	道具(右)
87	テラのキーブレード	B	道具(右)
88	アクアのキーブレード	B	道具(右)
89	エラクゥスのキーブレード	B	道具(右)
90	ヴァニタスのキーブレード	B	道具(右)

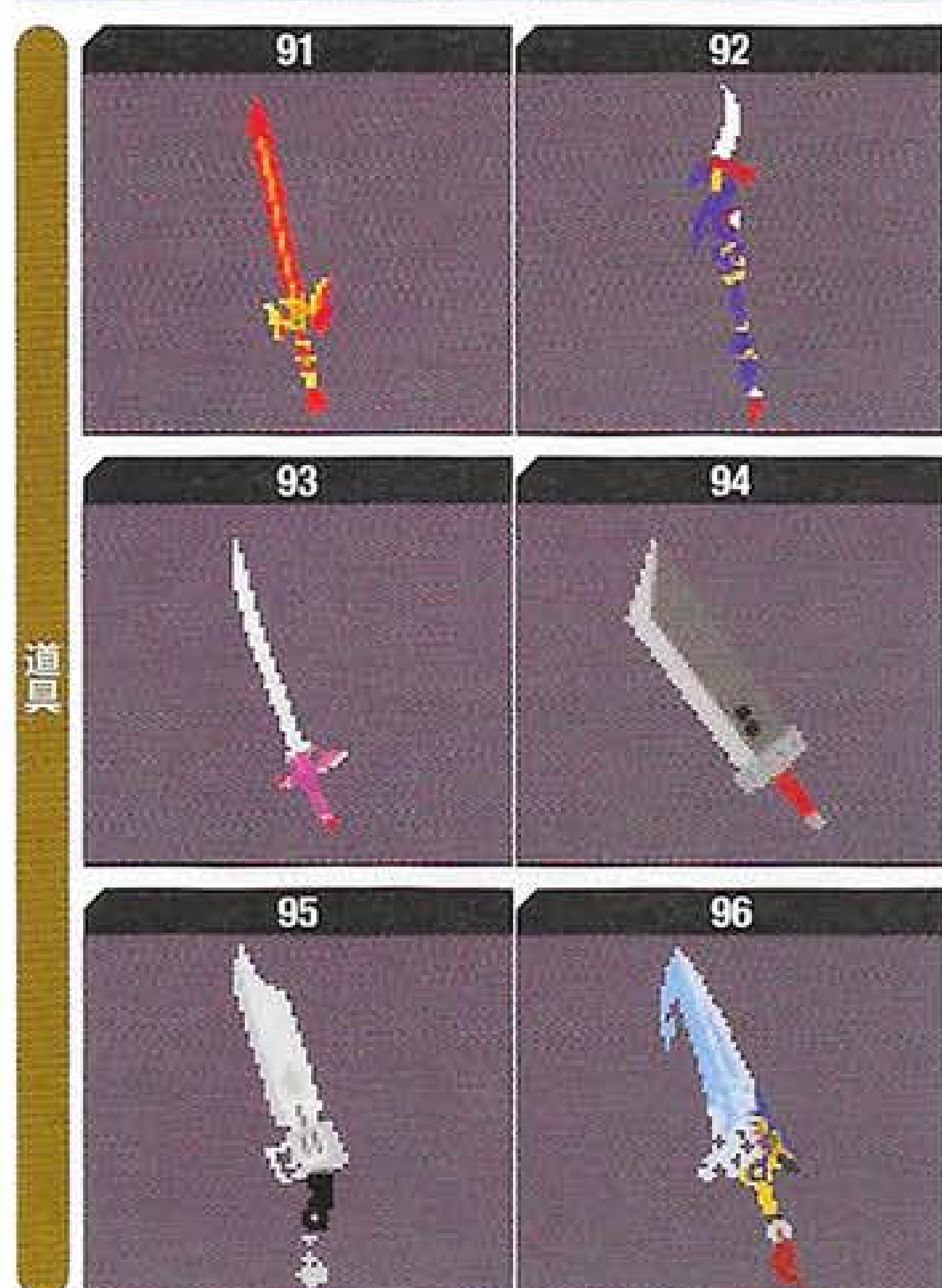
各パーツの外見



No.	名前	ジャンル	追加装着部位
道具(つづき)			
91	バッツの剣	D	道具(右)
92	セシルのスピア	D	道具(右)
93	ティナの剣	D	道具(右)
94	バスターソードC	D	道具(右)
95	スコールの剣	D	道具(右)
96	ティーダBの剣	D	道具(右)
ペット	【基本装着部位】ペット		
1	フレンドモーグリ	E	――
2	フレンドブルーラプソディ	C	――
3	フレンドダスク	C	――
4	フレンドWマッシュルーム	C	――
5	フレンドマッドドッグ	C	――
6	フレンドシャドウモーグリ	C	――

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
ペット(つづき)			
7	フレンドシャドウドッグ	C	――
8	フレンドシャドウキャット	C	――
9	フレンドXIIIバット	C	――
10	フレンドドッグ1	E	――
11	フレンドドッグ2	E	――
12	フレンドキャット	E	――
13	フレンドマウス	E	――
14	フレンドドッグ3	E	――
15	フレンドラビット	E	――
16	フレンドライオン	E	――
17	フレンドウルフ	E	――
18	フレンドクロウ	E	――

各パーツの外見







全身パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
きぐるみ			【基本装着部位】コート、トップス、ボトムス、靴、帽子、面首パーツ、手腕パーツ、ベルト
1	モーグリ	D	髪型、顔パーツ、背中パーツ
2	XIII機関(フード付)	B	髪型
3	トナカイ全身セット	F	顔パーツ
4	モッチリ獅子舞	F	髪型、顔パーツ
5	ウォーリアオブライトの鎧	D	髪型、顔パーツ、背中パーツ
6	ガーランドの鎧	D	髪型、顔パーツ、メイク、背中パーツ
7	シャドウ	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ
8	ソルジャー	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ
9	ダスク	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ
10	ダークサイド	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ
11	ガードアーマー	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ

No.	名前	ジャンル	追加装着部位
きぐるみ(つづき)			
12	トリックマスター	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ、道具(右、左上、左下)
13	ケルベロス	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ
14	バンディット	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ、道具(右)
15	ガイコツの全身タイツ	F	髪型、顔パーツ、メイク、背中パーツ
16	ゴースト	C	髪型、顔パーツ、メイク、背中パーツ
17	ディフェンダー	C	髪型、顔パーツ、背中パーツ、道具(左上)

各パーツの外見



コーディネイトリスト

▶ソラA



- 髪●ソラAの髪
- セ●ソラAの服
- 靴●ソラAの靴
- 手●ソラAのグローブ

▶リクA



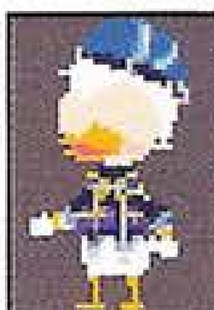
- 髪●リクAの髪
- 上●リクAの上着
- 下●リクAのボトムス
- 靴●リクAの靴
- 手●リクAのグローブ

▶カイリA



- 髪●カイリAの髪
- 上●カイリAの上着
- 下●カイリAのボトムス
- 靴●カイリAの靴
- 手●カイリAの腕輪

ドナルドA



髪●ドナルドの髪
顔●黄色いクチバシ
セ●ドナルドAの服
靴●ドナルドの足もと
帽●ドナルドAの帽子
手●ドナルドAの手袋

グーフィーA



髪●グーフィーの髪
顔●グーフィーのクチ
上●グーフィーAの上着
下●グーフィーAのボトムス
靴●グーフィーAの靴
帽●グーフィーAの帽子
手●グーフィーAの手袋

クラウドA



髪●クラウドAの髪
セ●クラウドAの服
靴●クラウドAの靴
首●クラウドAのマント(首)
手●クラウドAのグローブ
背●クラウドAのマント

XIII機関



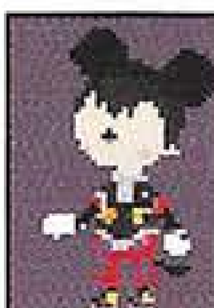
コ●XIII機関のコート
下●XIII機関のボトムス
靴●XIII機関のブーツ
手●XIII機関のグローブ

マレフィセント



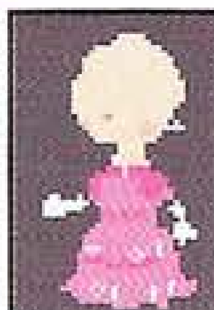
コ●マレフィセントのコート
帽●マレフィセントの帽子

王様A



髪●王様の髪
顔●丸い鼻
セ●王様Aの服
靴●王様Aの靴
帽●王様のカチューシャ
手●王様の手袋
背●王様のしっぽ

ドレス1



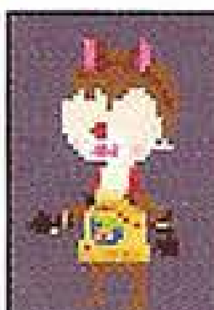
セ●ドレス
首●白いネックレス
手●白い手袋

チップ



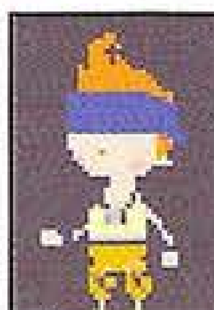
髪●チップの髪
顔●チップのクチ
セ●チップの服
靴●チップの足もと
帽●チップのカチューシャ
手●チップの手袋

デール



髪●デールの髪
顔●デールのクチ
セ●デールの服
靴●デールの足もと
帽●デールのカチューシャ
手●デールの手袋

ワッカ



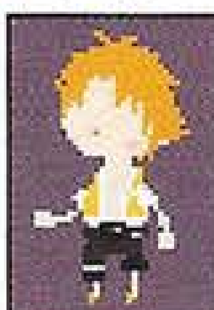
髪●ワッカの髪
上●ワッカの上着
下●ワッカのボトムス
靴●ワッカの靴
首●ワッカのピアス
手●ワッカの腕輪

セルフィ



髪●セルフィAの髪
セ●セルフィAのワンピース
靴●セルフィAの靴
手●セルフィAの腕輪

ティーダA



髪●ティーダAの髪
上●ティーダAの上着
下●ティーダBのボトムス
靴●ティーダAの靴

Wマッシュルーム



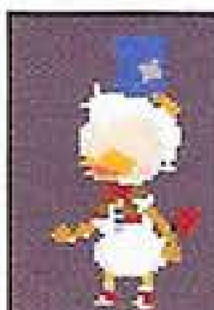
コ●Wマッシュルームのコート
帽●Wマッシュルームの帽子
首●ハートレスのお面

ソラB



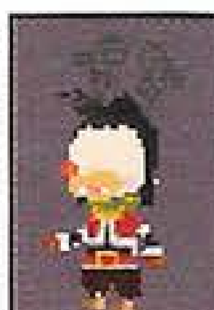
髪●ソラBの髪
上●ソラBの上着
下●ソラBのパンツ
靴●ソラBのブーツ
帽●ソラBの帽子
手●ソラBのグローブ

ドナルドB



髪●ドナルドの髪
顔●黄色いクチバシ
セ●ドナルドBのセットアップ
靴●ドナルドBの足もと
帽●ドナルドBの帽子
首●ドナルドBのマフラー
手●ドナルドBのグローブ

グーフィーB



髪●グーフィーの髪
顔●グーフィーBのクチ
セ●グーフィーBのセットアップ
靴●グーフィーBの足もと
帽●グーフィーBの帽子
手●グーフィーBの手袋

サンタ(パンツ)



顔●サンタ服(パンツ)のヒゲ
上●サンタ服(パンツ)の上着
下●サンタ服(パンツ)のパンツ
靴●サンタ服(パンツ)のブーツ
帽●サンタ服(パンツ)の帽子

サンタ(ワンピ)



セ●サンタ服(ワンピ)のワンピ
靴●サンタ服(ワンピ)のブーツ
帽●サンタ服(ワンピ)の帽子
手●サンタ服(ワンピ)の手袋

コーディネイト

エアリスA

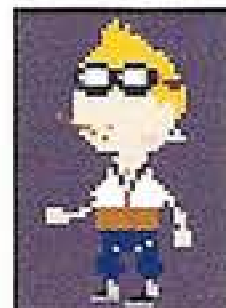
髪●エアリスAの髪
セ●エアリスAのワンピース
靴●エアリスAのブーツ
首●エアリスAのチョーカー
手●エアリスAの腕輪

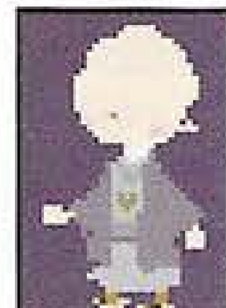
ユフィA

髪●ユフィAの髪＋鉢巻
上●ユフィAの上着
下●ユフィAのホットパンツ
靴●ユフィAのソックス＋ブーツ
首●ユフィAのマフラー
手●ユフィAのグローブ

レオン

髪●レオンの髪
メ●レオンの額の傷
上●レオンの上着
下●レオンのボトムス
靴●レオンのブーツ
手●レオンのグローブ

シド

髪●シドの髪
顔●シドのつまようじ
上●シドの腹まき
下●シドのボトムス
靴●シドの靴
帽●シドのゴーグル
首●シドの御守り

和装(男)

セ●和装(男)着物
靴●和装(男)タビ＋ゲタ

和装(女)

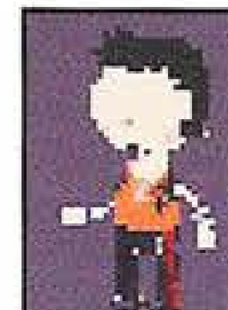
セ●和装(女)着物
靴●和装(女)タビ＋ゲタ

サイファー

髪●サイファーの髪
メ●サイファーの傷
コ●サイファーのコート
上●サイファーのインナー
下●サイファーのボトムス
靴●サイファーのブーツ
帽●サイファーの帽子

フウ

髪●フウの髪
上●フウのトップス
下●フウのボトムス
靴●フウの靴

ライ

髪●ライの髪
メ●ライのヒゲ
上●ライのタンクトップ
下●ライのボトムス
靴●ライの靴
手●ライのリストバンド

ピート

髪●ピートの髪
顔●ピートのクチ
セ●ピートのセットアップ
靴●ピートの靴
帽●ピートのカチューシャ
手●ピートのグローブ

アンセム

髪●アンセムの髪
コ●アンセムのロングコート
上●アンセムのインナー
下●アンセムのボトムス
靴●XIII機関のブーツ
手●アンセムのグローブ

ラージボディ

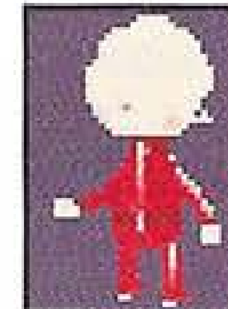
セ●ラージボディのセットアップ
靴●ラージボディの靴
帽●ラージボディの帽子
首●ハートレスのお面
手●ラージボディの腕輪

デイジー

髪●デイジーの髪
顔●黄色いクチバシ
セ●デイジーのドレス
帽●デイジーのティアラ
手●デイジーの手袋

ミニー王妃

髪●ミニーの髪
顔●丸い鼻
セ●ミニーのドレス
帽●ミニーのティアラカチューシャ
手●ミニーの手袋

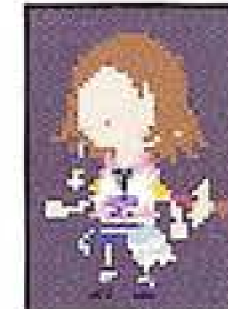
ジャージ1

上●ジャージ1のトップス
下●ジャージ1のアンダー

ジャージ2

上●ジャージ2のトップス
下●ジャージ2のアンダー

ジャージ3

上●ジャージ3のトップス
下●ジャージ3のアンダー

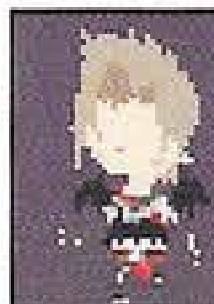
ユウナ

髪●ユウナの髪
上●ユウナのトップス
下●ユウナのアンダー
靴●ユウナのブーツ
手●ユウナの腕輪

リュック



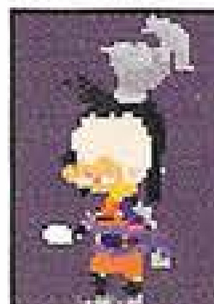
髪●リュックの髪
上●リュックのトップス
下●リュックのスカート
靴●リュックのブーツ
首●リュックのマフラー
手●リュックのアームウォーマー

パイン



髪●パインの髪
上●パインのトップス
下●パインのパンツ
靴●パインのブーツ
手●パインのグローブ
背●パインの羽

グーフィーC



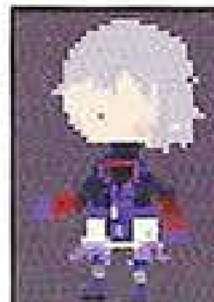
髪●グーフィーの髪
顔●グーフィーのクチ
セ●グーフィーCのセットアップ
靴●グーフィーCの靴
帽●グーフィーCのヘルメット
手●グーフィーCの腕

ドナルドC



髪●ドナルドの髪
顔●黄色いクチバシ
セ●ドナルドCのセットアップ
靴●ドナルドの足もと
帽●ドナルドCの帽子
手●ドナルドCの手袋

闇リク



髪●リクAの髪
セ●闇リクのセットアップ
靴●闇リクのブーツ

ビビ



上●ビビの上着
下●ビビのパンツ
靴●ビビの靴
帽●ビビの帽子
首●ハートレスのお面
手●ビビの手袋

ソラC



髪●ソラCの髪
セ●ソラCのセットアップ
靴●ソラCの靴
手●ソラCのグローブ

リクB



髪●リクBの髪
上●リクBのベスト
下●リクBのパンツ
靴●リクBの靴
手●リクBのリストバンド

カイリB



髪●カイリBの髪
セ●カイリBのワンピース
靴●カイリBの靴
首●カイリBのペンダント
手●カイリBの腕輪

ナミネ



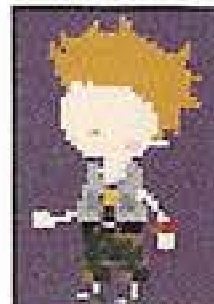
髪●ナミネの髪
セ●ナミネのワンピース
靴●ナミネのサンダル

ロクサス



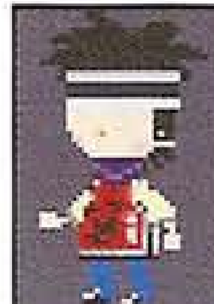
髪●ロクサスの髪
上●ロクサスの上着
下●ロクサスのパンツ
靴●ロクサスの靴
手●ロクサスのリストバンド

ハイネ



髪●ハイネの髪
コ●ハイネのベスト
上●ハイネのタンクトップ
下●ハイネのパンツ
靴●ハイネの靴
首●ハイネのペンダント
手●ハイネのブレスレット

ピンツ



髪●ピンツの髪
上●ピンツの上着
下●ピンツのパンツ
靴●ピンツの靴
首●ピンツのスカーフ

オレット



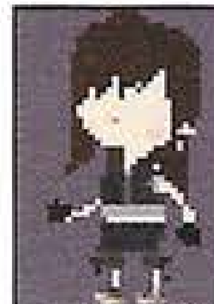
髪●オレットの髪
上●オレットのキャミソール
下●オレットのパンツ
靴●オレットの靴
首●オレットのペンダント
手●オレットのブレスレット

王様B



髪●王様の髪
顔●丸い鼻
セ●王様Bの服
靴●王様Bの靴
帽●王様のカチューシャ
手●王様の手袋
背●王様のしっぽ

ティファ



髪●ティファの髪
上●ティファのトップス
下●ティファのパンツ
靴●ティファの靴
首●ティファのピアス
手●ティファのグローブ

カイリC



髪●カイリBの髪
上●カイリCのトップス
下●カイリCのスカート
靴●カイリCの靴
道●カイリCのトートバッグ

セッツァー



髪●セッツァーの髪
メ●セッツァーの傷
上●セッツァーの上着
下●セッツァーのパンツ
靴●セッツァーのブーツ
背●セッツァーのアウター

コーディネイト

アーロン

髪●アーロンの髪
上●アーロンの服
下●アーロンのパンツ
靴●アーロンのブーツ

セフィロス

髪●セフィロスの髪
セ●セフィロスの服
靴●セフィロスのブーツ
背●セフィロスの片翼

エアリスB

髪●エアリスBの髪
上●エアリスBのトップス
下●エアリスBのスカート
靴●エアリスBのブーツ

ユフィB

髪●ユフィBの髪+鉢巻
上●ユフィBのトップス
下●ユフィBのパンツ
靴●ユフィBの靴
手●ユフィBのリストバンド

DIZ

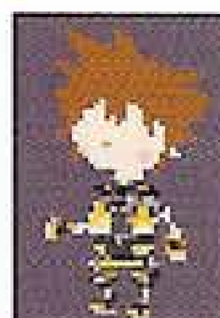
セ●DIZの服
首●DIZのマスク

ソラ(ブレイヴフォーム)

髪●ソラCの髪
セ●ブレイヴフォームのセットアップ
靴●ブレイヴフォームの靴
手●ブレイヴフォームのグローブ

ソラ(ウィズダムフォーム)

髪●ソラCの髪
セ●ウィズダムフォームのセットアップ
靴●ウィズダムフォームの靴
手●ウィズダムフォームのグローブ

ソラ(マスターフォーム)

髪●ソラCの髪
セ●マスターフォームのセットアップ
靴●マスターフォームの靴
手●マスターフォームのグローブ

ソラ(ファイナルフォーム)

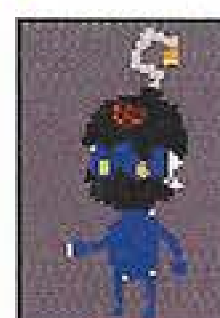
髪●ソラCの髪
セ●ファイナルフォームのセットアップ
靴●ファイナルフォームの靴
手●ファイナルフォームのグローブ

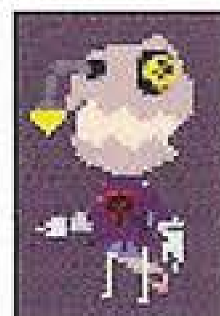
ゼアノート

髪●ゼアノートの髪
コ●ゼアノートの白衣
上●ゼアノートのトップス
下●ゼアノートのボトムス
靴●ゼアノートのブーツ

レッドノクターン

セ●レッドノクターンの服
帽●レッドノクターンの帽子
首●ハートレスのお面

ミニッツボム

セ●ミニッツボムの全身タイツ
帽●ミニッツボムのヘルメット

サーチゴースト

セ●サーチゴーストの服
帽●サーチゴーストのヘルメット

ソラD

髪●ソラDの髪
セ●ソラDのセットアップ
靴●ソラDのブーツ
首●ソラDのお面
手●ソラDのグローブ

グーフィーD

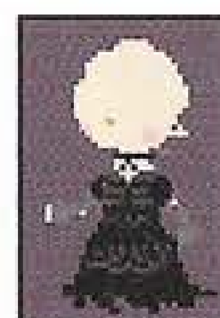
髪●グーフィーDの髪
顔●グーフィーDのクチ
セ●グーフィーDのセットアップ
靴●グーフィーDの靴
帽●グーフィーDの帽子
手●グーフィーDのグローブ

ドナルドD

髪●ドナルドDの髪
顔●ドナルドDのクチ
セ●ドナルドDのセットアップ

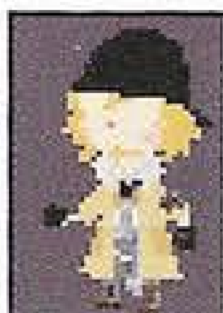
仮装セット1

コ●仮装服上着
上●仮装服インナー
下●仮装服パンツ
靴●仮装靴
道●ピッチフォーク

仮装セット2

セ●仮装ドレス
首●仮装チョーカー
手●仮装手袋

ライトニング

髪●ライトニングの髪
セ●ライトニングのセットアップ
靴●ライトニングの靴

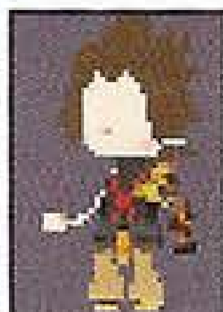
スノウ

髪●スノウの髪
セ●スノウのセットアップ
靴●スノウの靴

セラ

髪●セラの髪
セ●セラのセットアップ
靴●セラの靴

ヴェントゥス

髪●ヴェントゥスの髪
セ●ヴェントゥスのセットアップ
靴●ヴェントゥスのブーツ

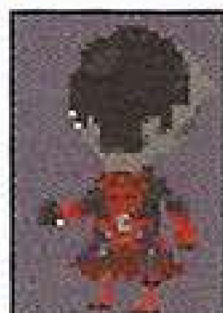
テラ

髪●テラの髪
セ●テラのセットアップ
靴●テラのブーツ

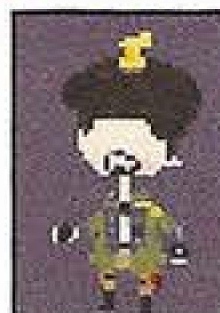
アクア

髪●アクアの髪
セ●アクアのセットアップ
靴●アクアのブーツ

エラクゥス

髪●エラクゥスの髪
顔●エラクゥスのヒゲ
メ●エラクゥスの傷
コ●エラクゥスのコート
セ●エラクゥスのセットアップ
靴●エラクゥスのブーツ

ヴァニタス

セ●ヴァニタススーツ
帽●ヴァニタスのヘルメット

サッズ

髪●サッズの髪
顔●サッズのヒゲ
セ●サッズのセットアップ

ヴァニラ

髪●ヴァニラの髪
セ●ヴァニラのセットアップ
靴●ヴァニラのブーツ

バッツ

髪●バッツの髪
セ●バッツのセットアップ
靴●バッツのブーツ
帽●バッツの星
手●バッツのグローブ

セシル(パラディン)

髪●セシルの髪
セ●セシルのセットアップ
首●セシルのイヤリング

ティナ

髪●ティナの髪
コ●ティナのマント
セ●ティナのセットアップ
靴●ティナのブーツ
首●ティナのイヤリング

クラウドC

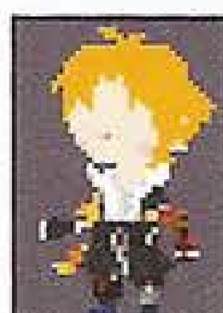
髪●クラウドCの髪
セ●クラウドCのセットアップ
靴●クラウドCのブーツ
首●クラウドCのピアス
手●クラウドCのグローブ

ジタン

髪●ジタンの髪
上●ジタンのトップス
下●ジタンのボトムス
靴●ジタンのブーツ
手●ジタンのグローブ
背●ジタンのしっぽ

スコール

髪●スコールの髪
メ●スコールの傷
上●スコールのトップス
下●スコールのボトムス
靴●スコールのブーツ
首●スコールのペンダント
手●スコールのグローブ

ティーダB

髪●ティーダBの髪
セ●ティーダBのセットアップ
靴●ティーダBのブーツ
首●ティーダBのペンダント
手●ティーダBのグローブ

シャントット

髪●シャントットの髪
顔●シャントットの耳
メ●シャントットの鼻
セ●シャントットのセットアップ

チームディレクター

【所属:ハ・ン・ド】

山本浩二

Koji Yamamoto



代表作 KH Days、チョコボと魔法の絵本、チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者、チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮

Q 多彩なボスステージを実現するのは、相当手間がかかったのでは?

A もともと、『KH コーデッド』が各章ごとに何でもアリな仕組みだったので、そこに加わった新しいバトルシステムとの整合性をとるのは大変でした。なかでも、オリンポスコロシアムのターン制RPGは最後の最後まで……(笑)。

Q もっとも苦労した点は?

A ソラの成長に関するシステムは、ステータスマトリックスやコマンドコンバート、武器レベルなど、多岐にわたっているため、それぞれの役割がかぶらないように個性づけしていくのに気を使いました。あと、プレイヤーの収集欲を刺激できるように、それらのシステムで利用するチップを各ワールドに散りばめていくのもかなり時間がかかりましたね。

Q 今後、『KH』の新作を手がけることになったときに挑戦したいことは?

A 『KH Days』から長らく、ポリゴン数やメモリ容量を極限まで節約していくスタイルで開発をつづけているので、もう少しのびのびとやってみたいです。そっちのほうが絶対に大変でしょうけど(笑)。

Q 今回の作品で一番の見どころは?

A DSとは思えないほどサクサクと動く3Dバトルは、操作しているだけでも楽しいと感じていただけるはずなので、コマンドをたくさん集めて、どんどん使ってみてください。

自分だけが知っている本作の秘密

開発中、ラックアップチップが全部で7個なのは中途半端かも……という懸念があったのですが、伊藤さん(伊藤寿恭氏:Coディレクター)の「"ラッキー7"でキリがいい!」とのひとことによって、7個のままになりました。

プランニングディレクター

【所属:ハ・ン・ド】

鈴木恭平

Kyohei Suzuki



代表作 KH Days

Q 今回の作品で心がけていた点は?

A フィールド探索からバトルまで、すべての面で明確な答えを用意せず、プレイヤーの選択肢を広げることを重視しました。我々が考えつかなかったような攻略ルートやコンボを、ぜひ見つけてほしいですね。

Q 『KH BbS』のデッキコマンドを再現するにあたって、もっとも気をくばった部分は?

A 再現することよりも、『KH BbS』の良いイメージを損なわないようにしなければというプレッシャーのほうが強かったですね。そのため、ひとつひとつのコマンドの見栄えだけでなく、連発して攻撃をつなげたときの爽快感にこだわって作っています。

Q ハ・ン・ドさんからの提案が一番強く反映された部分はどこですか?

A バトル関連は、最初に企画書をいただいたあと、ほぼすべてを弊社にまかせてもらえました。なので、スクウェア・エニックスさんのスタッフから「バトルが気持ちいい」とか「技がかっこいい」という感想をいただいたときには、すごくうれしかったですね。ただ、『Dブリザラ』だけは、少しやりすぎたのではないかと最後まで気になっていましたけど(笑)。

Q 今後『KH』の新作を手がけることになったときに挑戦したいことは?

A プレイヤー同士の対戦に特化した『KH』を、ぜひ作ってみたいですね!

自分だけが知っている本作の秘密

ソラの攻撃は、装備している武器に応じて変化する予定でしたが、容量の都合でカットされてしまいました。クロックアビリティの『○○アーツ』はその名残で、当初はレクセウスアーツとかラクシーヌアーツなんて呼んでいたんですよ。

Coディレクター 【所属：東京開発チーム】

加藤 順

Jun Kato



代表作 KH コーデッド、ビフォア クライシス -FFVII-、聖剣伝説 フレンズ オブ マナ

Q 今回の作品のコンセプトを教えてください。

A データ世界のディズニーワールドを冒険し、ワールドごとに異なる遊びが体験できる「アトラクションRPG」です。それぞれのワールドの遊びにバリエーションを持たせるため、横スクロールアクション、3Dシューティング、ターン制RPGの3種類のゲームシステムをボスステージに採用しています。ただし、各ワールドのゲーム性は異なっても、ソラを操作したときの爽快感は損なわないように、かなり気を使って調整していきました。

Q 携帯電話版『KH コーデッド』から変えようと考えていた部分はどこですか？

A 携帯電話版のゲームの内容をそのままDSに移してきてもボリューム不足に感じてしまうので、エリアデバッグの部分をやりこみ要素として再構成することで、ボリューム感をおぎなうようにしました。システムエリアでSPをかせぎ、各種チップと交換するというのは、伊藤(伊藤寿恭氏：Coディレクター)のアイデアです。また、横スクロールアクションと3Dシューティングのオーバーレイコマンドは、ハ・ン・ドの山本さん(山本浩二氏：チームディレクター)にうまくアレンジしていただいたおかげで、おもしろさがグッと増しました。

Q 『KH Days』や『KH BbS』を強く意識した部分はありますか？

A 最初に野村(野村哲也氏)から「『KH Days』『KH BbS』『KH コーデッド』の3作品の良い点を持ち寄って、ライトユーザー向けにアレンジしよう」という話があったんです。そこで、基本システムは『KH Days』、デッキコマンドの仕組みは『KH BbS』、ブロックの上を渡り歩くさいの操作アシストは『KH コーデッド』をベースにしました。バトルのバランスも『KH』シリーズとしてはやさしめに設定しています。

Q もっとも苦労した点は？

A チュートリアルですね。今回はライトユーザー向けの作品ということもあり、チュートリアルをかなり充実させていますが、最初のバージョンは社内のテスターから「わかりにくい」と大不評で、現在の形に仕上がるまでに文章の内容や表示のタイミングを何度となく練り直しました。開発中は、チュートリアルに何か修正が入るたびに、ハ・ン・ドの堀井さん(堀井亜利沙氏：アシスタントディレクター)から「もうテキストは変えないでくださいね！」とクギを刺されたものです(笑)。

Q ステータスマトリックスのバランス調整は大変だったのでは？

A ステータスマトリックスは今回の作品で新たに作ったシステムだったので、かなり苦労しました。アイデアのおもしろさや色気を保ちながらも、システム的に破綻しない仕様を考えるのに丸3日ほどかかっています。その段階では頭のなかでしか動いていないので、「はたして本当にこれで大丈夫だろうか？」と不安だったものの、ハ・ン・ドの山本さんの「これ、絶対におもしろくなりますよ！」という言葉が大きな励みになりました。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 本作の企画をハ・ン・ドさんに持っていった時点で、制作期間がすでに残り半年を切っており、「本当に全部実現できると思っているんですか？」と言われるほどの状態でした。開発がはじまってからも、締め切りまぎわまで調整をしていたため、スタッフに話しかけると「また何か無理難題を持ってきたのでは？」とイヤな顔をされることもありましたね。でも、開発の終盤にはスタッフのほうから自主的に「直したい部分があるのですが、直してもいいですか？」といった相談がくるようになったんです。それがうれしくもあり、頼もしくもありました。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A ホロウバスティオン後編のソラ・ハートレス戦でソラがくり出す『ドラッグドロップ』は、ハ・ン・ドの鈴木さん(鈴木恭平氏：プランニングディレクター)の調整のおかげで、とてもカッコイイ動きになっていますので、ぜひじっくり見ていただきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

当初、チートチューナーはシステムエリア探索時に下画面に表示され、リアルタイムでソラを巨大化させるような企画でしたが、上画面と下画面で同時に操作するのは難しすぎるため、現状の形になりました。

Coディレクター 【所属：東京開発チーム】

伊藤寿恭

Hiroyuki Itou



代表作 KHCOM、KH Days、すばらしきこのせかい

Q 開発がはじまったとき、野村哲也さんからは、どのようなリクエストがありましたか？

A 大きなものとしてはふたつあって、ひとつはライトユーザー向けにしたいということですね。それを受けて、オートジャンプを盛りこんだり敵の強さを調整したりして、プレイヤーのみなさんに「オレってうまい！」と思ってもらえる、気持ちのいいゲームを目指しました。もうひとつのリクエストは、携帯電話版にやりこみの要素を加えたいという部分です。これに関しては、システムエリアの制覇やアバターのパーツの収集、トロフィー集めなど、いろいろ盛りこんだので、やりつくそうとすると、ゆうに100時間は遊べるのではないでしょうか。

Q ハ・ン・ドさんとは、どのような流れで作業を進めていったのでしょうか？

A 自分と加藤(加藤 順氏：Coディレクター)、大橋(大橋尚之氏：リードプログラマー)の3人が、ハ・ン・ドさんのある札幌に5ヵ月常駐して、開発を進めました。自分は、開発の前半はシステムエリアの制作を、後半は全体の統括とやりこみ要素の調整をしていきました。『KH Days』のときも長期の出張でしたが、札幌は食事がおいしすぎて、滞在期間に比例して体重が増えるのが悩みのタネです(笑)。

Q 携帯電話版『KH コーデッド』から変えようと考えていた部分、逆に変えてはいけないと思っていた部分はどこですか？

A 変えようと思ったのはエリアデバッグの部分で、それをやりこみ要素にすることで、本作のシステムエリアという形になりました。変えてはいけないと思ったのは、各ワールドの変化に富んだ遊びです。携帯電話版はワールドごとに配信されたので、各ワールドの遊びが単体のゲームとしても成立するような濃い内容になっています。それをくずすことなく、すれちがい通信やシステムエリアをやりこみの要素として加える形をとったことで、個々の要素がバラバラにならず、1本の流れとしてうまくまとまったのではないかと思います。

Q ステータスマトリックスのバランス調整は大変だったのでは？

A ステータスマトリックスは、安江(安江 泰氏：プランニングスーパーバイザー)が原案を作ってくれて、最初に見たときからおもしろくなりそうな雰囲気をバリバリ感じました。しかし、バランス調整にかけられる時間はかぎられていたので、デュアルプロセッサやチートなどのイレギュラーな部分がバランスの破綻を招かないか、最後まで気を使いましたね。

Q アバターやすれちがい通信といった要素を取り入れた経緯を教えてください。

A アバターは、もともと携帯電話用のサイト「キングダム ハーツ モバイル」でユーザーの分身として用意されているもので、その素材を利用して何かできないかと考えたのが採用のきっかけです。ただ、携帯電話用のデータをDSでそのまま使うことはできないので、ひとつひとつドットの修正をしています。すれちがい通信は、何人かのプランナーが個々に企画を作成して野村にプレゼンしたのですが、それぞれの企画がほかの企画を打ち消すような内容ではなかったこともあって、なんと全員の案が採用され、あのようなボリュームのある構成になりました。この部分は『KH BbS』のプログラマー陣が担当してくれたので、短い期間だったにもかかわらず、うまく仕上がったと思います。

Q もっとも苦労した点は？

A 今回、開発スタッフが札幌、東京、大阪と分散していたので、やり取りが大変でした。おもにメールでやり取りしていたのですが、開発の後半には受信数がのべ1万通を超え、内容を確認するだけでもひと苦労でした。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A どれかひとつを選ぶのは難しいですが、ホロウバスティオン前編のフリークエストで挑戦可能なシステムエリアは、ぜひチャレンジしてほしいですね。後半のフロアでSPがたくさんたまっている状況での、やるかやられるかの緊張感は、ほかのアクションゲームではなかなか味わえないものだと思いますので。

自分だけが知っている本作の秘密

開発初期のフロアトライアルの企画には、マイクを使って「歌いながら攻略！」など、ゲームから少し離れたお題もいろいろ用意されていました。「夜間に攻略」「週末に攻略」などは、その名残です。

CHAPTER



シークレット

SECRET

シークレット20

本作で冒険するデータ世界の奥深くには、さまざまな秘密が隠されている。それらのなかから本書が厳選した、合計20の秘密をお届けしよう。

▸▸システム

01 トロフィーを獲得してシークレットムービーを見よう

『KH』シリーズでは恒例となっているシークレットムービーは、本作でも、エンディングを迎えたあとのお楽しみとして用意されている。シークレットムービーを見るための条件は下記のとおりで、物語をクリアし、全部で30個あるトロフィーのうち、いずれか20個を獲得すればいい。シークレットムービーの内容は、新たな冒険の到来を予感させる興味深いもの。P.380〜383を参考にしてトロフィーを集め、その内容を確かめてほしい。

シークレットムービーを見るための条件

- 物語をクリアしてシアターモード(右下を参照)を出現させる(難易度は問わない)
- トロフィーを20個以上獲得する(トロフィーの種類は問わない)



⬅条件を満たせば、タイトルに王冠マークのついたムービーが追加される。



➡王様とイェン・シッドが"ある人物"について話しているが……。

▸▸システム

02 クリアしたセーブデータを使えばゲームの楽しさがさらに広がる

本作では、エンディングを見たあとにデータをセーブすることが可能。そのデータをロードすると、エンディングを迎えたときの状態で、????(ロクサス)を倒した直後から再開できるほか、下記のようなことが起きる。

エンディング後の変化

- マトリックスボードが完全に開放される
- ショップに新たな品が追加される
- 忘却の城のエピソードリプレイとスコアアタックができるようになる
- 『ライブラ』をレベル4にして新たなシステムエリアのバックドアを探せるようになる
- スクラッチで目的を達成したときにもらえるもの(→P.329)が増える

▸▸システム

03 物語中のムービーがいつでも見られるように

エンディングを見たあとタイトルメニューにもどると、ムービーを鑑賞できる「シアターモード」が追加される。鑑賞できるムービーは以下のとおりで、物語中で見ることになる10種類にシークレットムービー(見る条件は左記を参照)を加えた全11種類だ。

シアターモードで見られるムービーのタイトル

- オープニング
- 記されざる記録
- 閉ざされた部屋
- 黒コートの正体
- 立ちふさがる影
- 暗躍の魔女
- 友を救うために
- 残された謎
- 悲しみの記憶
- エンディング
- 新たな段階への予兆(シークレットムービー)



▸▸システム

04 物理攻撃の終わりぎわは何らかのアクションで中断できる

ソラは通常、『たたかう』やアタックコマンドなどの物理攻撃を行なっているあいだはつぎの行動に移れない。しかし、それらの攻撃の動作中でも、終わりぎわなら何らかのアクションを行なうことで中断できるのだ。これを利用し、『ドッジロール』や『エアスライド』で攻撃後のスキを小さくしたり、コンボからつづけてデッキコマンドを使ったりすれば、バトルで有利に戦える。



⬅混戦時にコンボなどで敵を攻撃したあとは、『ドッジロール』で逃げるのが比較的安全だ。



➡空中で「コンボ→デッキコマンド」をくり返せば、敵に効率良くダメージを与えていける。

▸▸システム

05 チートをうまく利用してHPを調整しよう

『アタックアップ』『クロックブースト』といったアビリティの効果を得るには、ソラのHPを残り25%以下にする必要がある(➡P.273)。とはいえ、敵の攻撃をわざと受けてHPを減らすのには、危険がつきまとうのも事実。そこで、ドロップチートなどを使い、ソラの最大HPを一時的に25%以下にしてみよう。そのあとに改めて100%にもどせば、敵と戦うことなく安全にHPを減らせるのだ。



⬅HPボールが出現しないようにプライズ倍率を「×0.0」にしておけば、25%を維持しやすい。

▸▸システム

06 ジャンプをくり返すとすばやくハシゴをのぼれる

ハシゴをのぼるときは、ハシゴをつかんだあと、十字ボタンの上を押しながらジャンプをくり返すといい。こうすれば、十字ボタンの上を押すだけの方法にくらべ、格段に早くのぼることが可能だ。なお、Bボタンは連打ではなく、長く押してソラがジャンプの頂点付近にくるタイミングで放すのがベスト。



⬅『ハイジャンプ』を得ている場合は、のぼる速度がさらにアップする。

▸▸システム

07 フィニッシュコマンドの追加入力を簡単に成功させる方法

コマンド入力タイプのフィニッシュコマンドは、画面上に表示されたボタンを制限時間内に正しく入力しなければならない。もしも失敗することが多いようだったら、下の写真で紹介している方法を試してみよう。多少の手間はかかってしまうものの、『クイックコンボ』や『スターレイヴ』といった難しいフィニッシュコマンドの追加入力も、簡単に成功させられるようになるはずだ。



⬅画面が追加入力の表示に切りかわったら、ポーズをかけて押すべきボタンを確認し……。



⬅ポーズを解き、指定されたボタンを押してからふたたびポーズ。あとは、これをくり返せばOK。

▸▸システム

08 ゲームオーバー時には冒険のヒントが見られる

ゲームオーバーになったとき、コンティニュー画面でしばらく待つと、冒険のヒントが表示される。それらのヒントはゲームオーバーになったワールドや状況に合わせて、約20種類も用意されているのだ。表示されるすべてのヒントを一挙に紹介しよう。

ゲームオーバーになったときに表示されるヒント

ワールド	状況	ヒントの文章
デスティニーアイランド	ダークサイド戦	ドッジロールで敵の攻撃をかわし攻撃のチャンスを待とう
トラヴァースタウン	通常時	HPが少なくなったらセーブポイントで回復しよう
	横スクロールアクション	落とし穴に落ちそうな時にはウインドスピンを使おう
	ガードアーマー戦	レーザー発射前に攻撃して気絶させよう
ワンダーランド	通常時	ステータスマトリックスで難易度を下げてみよう
	3Dシューティング	炎や氷に強いアクセサリを装備しよう
オリンポスコロシアム	通常時	強敵にはライセンスとコンパイルを使おう
	ケルベロス戦、ハデス戦、ロックタイタン戦、アイスタイタン戦	敵の攻撃に合わせてYボタンでガードしてダメージを減らそう
アグラバー	通常時	ワールドセレクトのフリークエストでステータスチップを集めよう
	魔人ジャファー戦	敵のディレイビームはYボタンのガードではねかえそう
ホロウバスティオン前編	通常時	コマンドにポーションを装備しよう
	ビート戦、データ・リク戦	大技はドッジロールでかわし、HPが減ったらケアルで回復しよう
ホロウバスティオン後編	通常時	敵やブロックに隠されている青い玉でソラの力を回復させよう
	横スクロールアクション	落とし穴に落ちそうな時にはウインドスピンを使おう
	マレフィセントドラゴン戦	体勢を崩したら足から背中に飛びのり頭を攻撃しよう
	3Dシューティング	炎や氷に強いアクセサリを装備しよう
	ソラ・ハートレス(ネオダークサイド)戦	攻撃のチャンス以外は深追いせずに敵の攻撃をかわそう
	ソラ・ハートレス戦	金のキーブレードをひろいチャンスを作ろう
忘却の城	通常時(※1)	コンフュ、スロウ、ストップを使ってみよう
	????(ロクサス)戦	敵の攻撃後のスキを狙い、回復コマンドは2つ装備しよう

※システムエリア内の探索中やフリークエストおよびスコアアタック中にゲームオーバーになった場合は、ヒントが表示されない
※1……アグラバーの部屋、ホロウバスティオンの部屋②でゲームオーバーになった場合は、ヒントが表示されない

▸▸バトル

09 キャンプメニューを開いてソラの行動を中断

キャンプメニューを開くと、ソラがそのときに行なっていたアクションは強制的に終了する。フィニッシュコマンドにいたっては、動作のみならず、制限時間やクロックゲージまでゼロになってしまうのだ。一見すると不便そうだが、スプリンタートロフィーの獲得や「○秒以内にフロア脱出」に挑むさいなどには、意外と重宝するテクニックと言える。



⬅敵がいないのに誤ってフィニッシュコマンドを発動させたときなどに活用するといい。

▸▸バトル

10 『メガフレア』を使えばダークサイドを一瞬で倒せる

ダークサイド(第1、第2形態)は特定の行動をとったとき以外、ソラの攻撃が当たらない(→P.296)。しかしフィニッシュコマンド『メガフレア』を使えば、いつでもダメージを与えられる。あらかじめフィニッシュコマンドを使える状態にしてバトルをはじめ、なおかつ『ラストエリクサー』を利用すると、約5秒でダークサイドを倒すことが可能だ。



⬅第1形態を倒した直後に『ラストエリクサー』を使い、クロックゲージを満タンにしよう。

>>バトル

11 どんな強敵にも確実に勝利する戦法

下の図の方法を使えば、「ほぼ無敵のままクロックゲージをためる→フィニッシュコマンドで敵を攻撃」をくり返せる。準備にかなりの労力を要するうえ、バトルの時間も長引いてしまうが、どんな強敵が相手でも負けることはないのがメリット。

下の図の戦法を実行するための準備

- ステータスマトリックスでサポートアビリティ『リーフベール』を取得する
- コマンドスロットをすべて(8個)利用可能にし、「CR」のマークのついたLV100の『ケアル』を各スロットにセットする

無敵のまま敵を攻撃する手順

①ひたすら『ケアル』を使ってクロックゲージをためる

『リーフベール』の効果で『ケアル』を使っているあいだは無敵。使ったあとのわずかなスキに攻撃を受けても、直後の『ケアル』ですぐに回復できる。クロックゲージがたまり、フィニッシュコマンドを発動できるようになったら②へ

↓

②フィニッシュコマンドで敵を攻撃する

フィニッシュコマンドの動作中も完全に無敵なので、敵から攻撃を受けることはない。フィニッシュコマンドが終了したら、すぐに①へもどる

>>バトル

12 敵の攻撃を受けることなく大量のマニーをかせぐ

プライズチートは、敵が落とすプライズの量を増やせる反面、それに比例して敵の攻撃力も上がってしまう、いわば諸刃の剣。しかし、アグラバーのエピソードで、ジャファーが時間を止めたときなら話は別だ。この場面では、どのエネミーも時間を止められているので、いっさい攻撃をしてこない。ノーリスクで大量のマニーをかせげるというわけだ。

>>システムエリア

13 「○秒以内にフロア脱出」挑戦時はキャンプメニューを開こう

システムエリアでは、フロアを訪れて約3秒が経過するまで敵が現れないため、フロアトライアルが「○秒以内にフロア脱出」のときにバグルームからスタートすると、その時間がムダになってしまう。そんなときは、フロアを訪れた直後にキャンプメニューを開くのがオススメ。こうすれば、敵が出現しないあいだ制限時間がカウントされずにすむ。



⬅キャンプメニューを開いていても「敵が出現しない時間」は過ぎていくのがポイント。

➡スプリンタートロフィーを獲得するためにシステムエリアから早く出たいときにも役立つ。

>>システムエリア

14 「クリティカルヒットを○回成功」の秘密

フロアトライアル「クリティカルヒットを○回成功」は、クリティカルヒット(→P.41)を規定の回数だけ発生させれば成功となる。とはいえ、クリティカルヒットした攻撃で、敵にダメージを与える必要はない。たとえば、ラージボディやディフェンダーにガードされても、その攻撃がクリティカルヒットしてさえいればOK。よって、それらの敵の正面から『たたかう』などで攻撃しつづければ、敵にまったくダメージを与えずともフロアトライアルの条件を満たせるのだ。



⬅クロックアビリティ『オールクリティカル』の効果を得ていると、上記の現象が起きやすい。

15 スクラッチカードのイラスト10種類を大公開

「アバターメニュー」ですれちがい通信に成功すると、スクラッチに挑戦できる(→P.328)。スクラッチカードは10種類あり、それぞれの台紙には、王様の居城であるディズニーキャッスルや、ソラが生まれ育ったデスティニーアイランドなど、さまざまなイメージイラストが描かれているのだ。ここでは、それらのイラストをまとめて紹介しよう。

ディズニーカード



デスティニーカード



トラヴァースカード



ワンダーカード



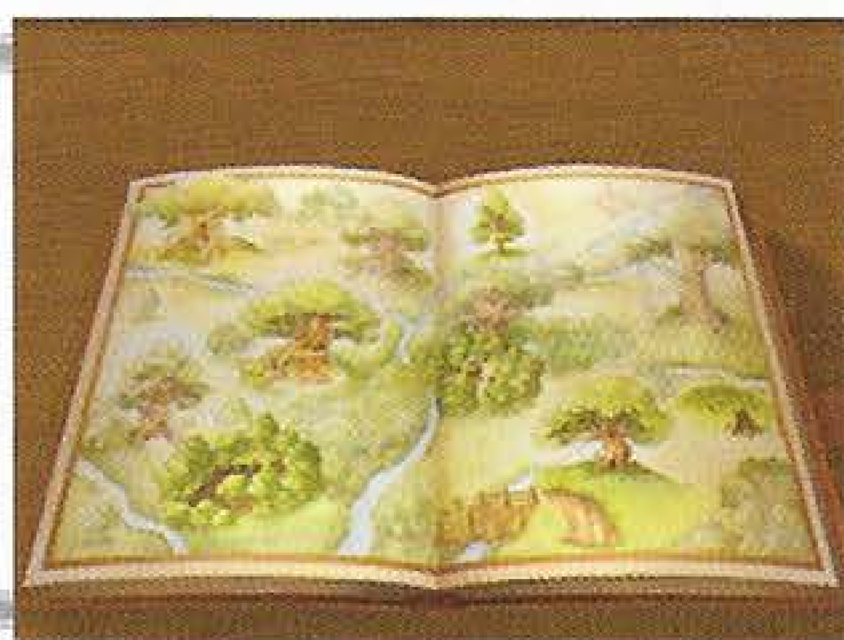
オリンポスカード



アグラバーカード



100エーカーカード



アイスクリームカード

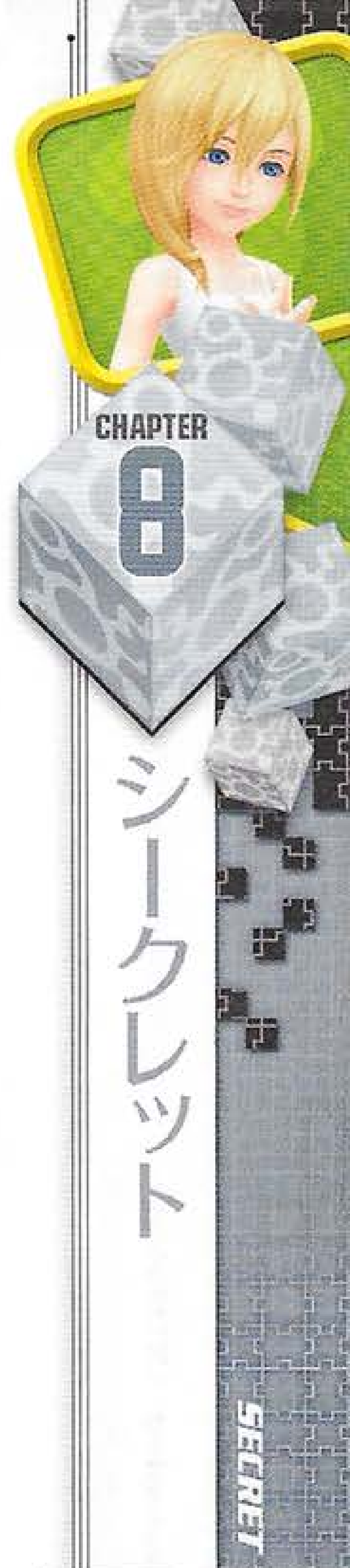


ヴィランズカード



プリンセスカード





▸▸アバター

16 固定フレンドのトロフィー数には隠された意味があった

すれちがい通信では、XIII機関のメンバーや『FF』シリーズのキャラクターといった固定フレンドから、メールを受け取ることができる(→P.327)。そのような固定フレンドが獲得しているトロフィーの数は、じつは下記のようなルールで決まっているのだ。

特定の固定フレンドが獲得しているトロフィーの数

固定フレンド	トロフィーの数
XIII機関のメンバー	機関員のナンバーと同じ(例:No.1のゼムナスなら1個)
『FF』シリーズのキャラクター	作品名のナンバーと同じ(例:『FFIII』のたまねぎけんしなら3個)



⬅『FFXIII』のライトニングとサッズのトロフィー獲得数は、どちらも13個。

▸▸バラエティ

17 敵がピュアブラッドかどうかはこんな方法でも判別できる

ハートレスは、自然に生まれた「ピュアブラッド」と、人工的に作られた「エンブレム」のふたつに分類される。身体に黒いハートの刻印があるほうがエンブレムだが、本作では別の部分でも見わけることが可能。それは影の有無で、ピュアブラッドの場合は足元に影が映らないのだ。なお、バグエネミーはどの種類であっても影が映らない。

本作に登場するピュアブラッドのハートレス

- シャドウ
- ダークボール
- インビジブル
- ダークサイド
- ソラ・ハートレス(各種)



⬅各エネミーの足元に影があるなか、ピュアブラッドのシャドウには影がない。

▸▸バラエティ

18 強化されたメタルチョコボの名前に加わる文字の由来は?

キーブレードのメタルチョコボは、LV2以上だと、名前の末尾に1〜2文字の漢字が加わる。その文字は、『FFVII』シリーズの召喚獣バハムートの名前から取られているのだ。

メタルチョコボの名前に加わる文字

武器のレベル	末尾の文字	名前に同じ文字があるバハムートの登場する作品
2	改	FFVII
3	烈	クライシス コア -FFVII-
4	震	FFVII アドベントチルドレン
5	零式	FFVII、ビフォア クライシス -FFVII-

▸▸バラエティ

19 ホロウバスティオン前編で「隠れミッキー」を発見!

ホロウバスティオン前編でドナルドとグーフィーが同行しているときに、エントランス(下部)から正門へ移動してみよう。すると、東京ディズニーリゾートでおなじみの「隠れミッキー」がナビマップに……!?



⬅ソラたちの位置を示す3つの円が、ミッキーの顔をかたどった形に並ぶ。

▸▸バラエティ

20 セーブファイルのバックに表示される顔イラスト全集

セーブファイルのバックには、キャラクターの顔イラストが表示される。イラストは以下の4種類で、セーブのたびに表示されるイラストがランダムで変化していく。

ソラ
01 アグラバー 城門広場 LV 33 11:50:34

王様
01 アグラバー 城門広場 LV 33 11:50:00

ドナルド
01 アグラバー 城門広場 LV 33 11:51:29

グーフィー
01 アグラバー 城門広場 LV 33 11:50:26

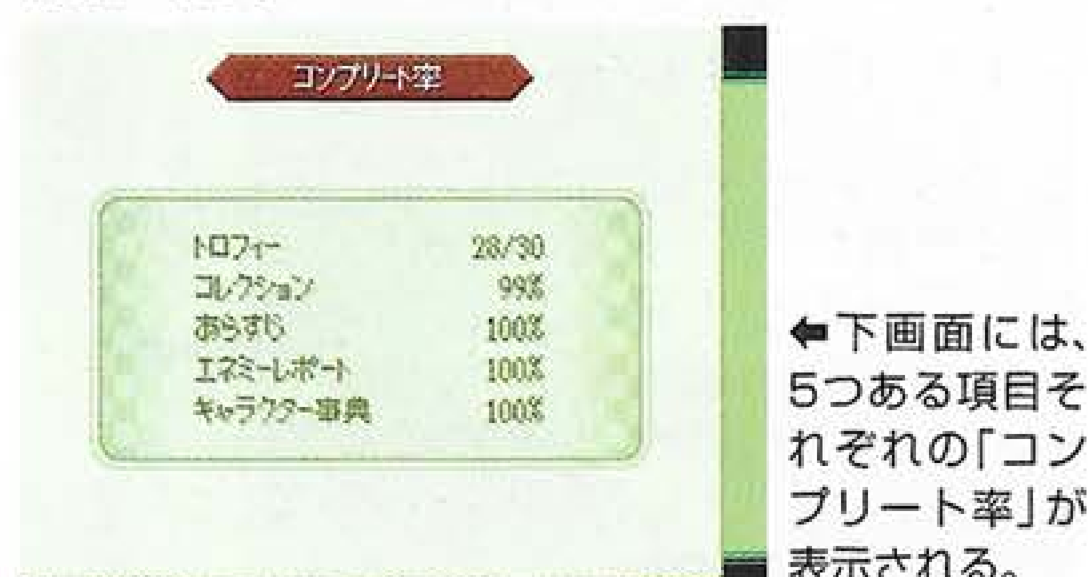
DEBUG REPORT

デバッグレポート完成の手引き

データ世界でのソラの活躍は、デバッグレポートに記録されていく。ここでは、レポートの内容をコンプリートする方法について解説しよう。

ソラのデバッグの成果を確認できる

キャンプメニューの「デバッグレポート」を選ぶと、これまでにソラが行なった冒険の記録を見ることができる。デバッグレポートには全部で5つの項目があり、右の表のような情報が記録されていくのだ。



⬅下画面には、5つある項目それぞれの「コンプリート率」が表示される。

各項目に記録される情報

項目	記録されるおもな情報
トロフィー	●手に入れたトロフィーの種類 ●実績の達成度(下記を参照)
コレクション	●入手したチップや、起動したボーナスブースターなどの種類 ●「CR」のマークをつけたコマンドの種類 ●各コマンドをコマンドコンバートで作り出すための組み合わせ
あらすじ	●各ワールドでの出来事
エネミーレポート	●エネミーの特徴や倒した数 ●エネミーが落としたアイテム
キャラクター事典	●キャラクターの外見やプロフィール

レポート① トロフィー

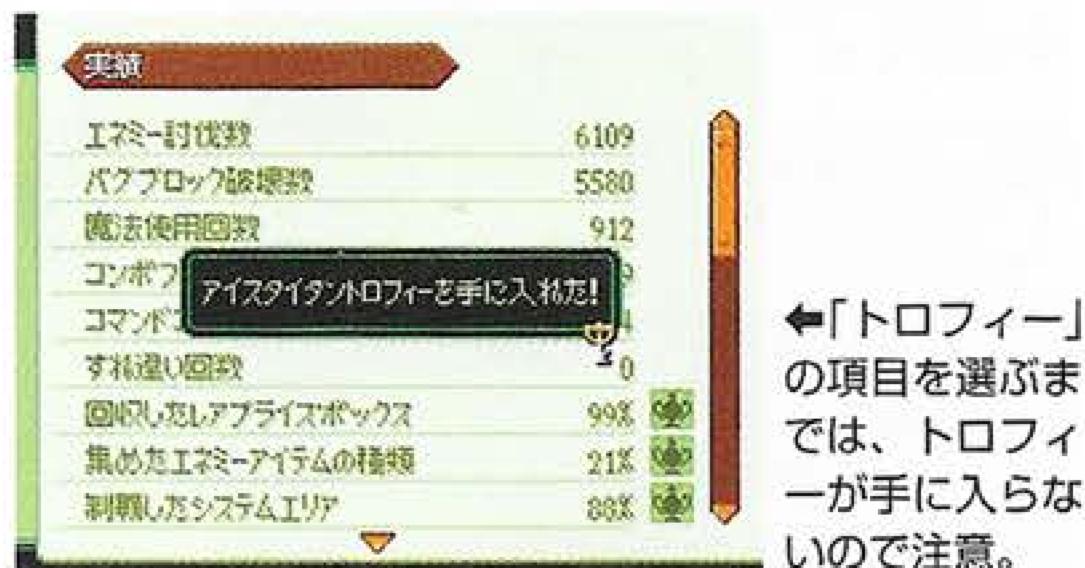
本作のやりこみ具合を表す「実績」と、入手したトロフィーが記録される。実績には右ページの36種類があり、このうち30種類は、書かれた内容のことを行なうか、「○○%」で表示される達成度が特定の値を超えるかすると、対応したトロフィーが手に入るのだ。トロフィーを入手すれば下記の特典が得られるので、プレイを重ねて多くの実績を達成していこう。なお、一部の実績は、エンディングに到達したり、トロフィーの入手条件を満たしたりするまで、画面に表示されない。

トロフィーの入手によって得られる特典

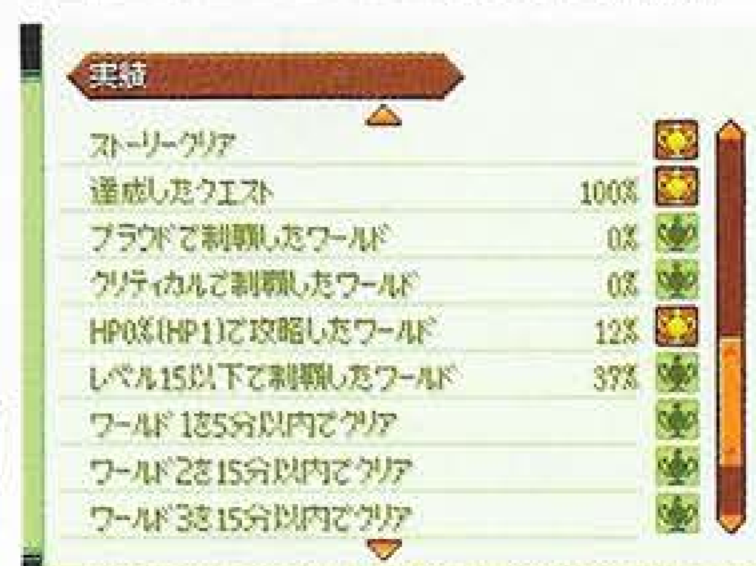
- トロフィーを1個入手するたびに、トロフィーチップが1個手に入る
- トロフィーを合計20個入手すると、シアターモードにシークレットムービーが追加される(→P.370)
- 入手したトロフィーの合計数に応じて、アバターのパーツが手に入る(→P.325)

コンプリートするには?

P.380～383を参考にして、トロフィーの入手条件を満たしていこう。達成度が表示される実績のうち5種類だけは、達成度を100%にしなくてもトロフィーを入手できる。



⬅「トロフィー」の項目を選ぶまでは、トロフィーが手に入らないので注意。



➡すでにトロフィーを手に入れた実績は、右側にあるアイコンが点灯する。



トロフィーの入手に影響しない実績

実績	解説	カウントの上限
エネミー討伐数	倒したエネミーの数。仲間が倒したぶんも含まれる	99999
バグブロック破壊数	壊したブロックの数。仲間が壊したぶんも含まれる	99999
魔法使用回数	マジックコマンドを使った回数	99999
コンボフィニッシュ回数	フィニッシュコマンドを使った回数	99999
コマンドコンバート回数	コマンドコンバートを行なった回数	99999
すれ違い回数	アバターメニューのすれちがい通信で受け取ったメールの数	9999

トロフィーが入手できる実績

実績	トロフィーの入手条件	入手できるトロフィー
回収したレアプライズボックス	各地にある合計111個のレアプライズボックスの中身をすべて入手する	レアプライズトロフィー
集めたエネミーアイテムの種類	エネミーが落とす92種類のドロップアイテムのうち、74種類以上(80%以上)を入手する	ドロップゲットトロフィー
制覇したシステムエリア	25あるシステムエリアをすべてクリアする	システムエリアトロフィー
ステータスマトリックス完成率	ステータスマトリックスにある200個のスロットすべてにチップをセットする。バグチップは残っていてもいい	スロットセットトロフィー
使用したチートの種類	5種類あるチートチューナーをすべて1回以上使用する	チートトロフィー
集めたチップ・チート・アイテム等	「コレクション(→P.378)」に登録されるチップなど239種類のうち、168種類以上(70%以上)を入手する	コレクタートロフィー
集めたアバターパーツの種類	815種類あるアバターのパーツのうち、408種類以上(50%以上)を入手する	アバターゲットトロフィー
アバターシステムエリア100F制覇	アバターシステムエリアの100Fをクリアする	アバターエリアトロフィー
「アイスタイタン」に勝利	オリンポスコロシアムのレイヤー30でアイスタイタンを倒す	アイスタイタントロフィー
「エリミネーター」に勝利	いずれかのシステムエリアでエリミネーターを倒す	エリミネータートロフィー
「？？？？」に勝利	忘却の城で？？？？(ロクサス)を倒す	トワイライトトロフィー
討伐したエネミーの種類	「エネミーレポート(→P.379)」に登録される40種類のエネミーをすべて倒す	ヴィクトリートロフィー
最大まで強化した武器の種類	11種類あるキーブレードをすべてLV5まで成長させる	ウェポントロフィー
コマンドをLV100に強化	いずれかのコマンドをLV100にする	コマンドLV100トロフィー
コマンドを「CR」LV100に強化	いずれかのコマンドを、LV100にして「CR」のマークをつける	「CR」LV100トロフィー
「CR」に強化したコマンドの種類	93種類あるアタックコマンドとマジックコマンドすべてに、一度でも「CR」のマークをつける	コマンドマスタートロフィー
ストーリークリア	エンディングを迎える	クリアトロフィー
達成したクエスト	15あるクエストをすべてクリアする	クエストトロフィー
プラウドで制覇したワールド	難易度をプラウドにしてすべてのワールドをクリアする(エピソードの途中で難易度を変更してはいけない)	プラウドトロフィー
クリティカルで制覇したワールド	難易度をクリティカルにしてすべてのワールドをクリアする(エピソードの途中で難易度を変更してはいけない)	クリティカルトロフィー
HP0%(HP1)で攻略したワールド	HPチートでソラのHPを「0.0%」にして、いずれかのワールドをクリアする(エピソードの途中でHPチートを操作してはいけない)	ブレイブトロフィー
レベル15以下で制覇したワールド	ソラのレベルを15以下にして、すべてのワールドをクリアする(エピソードの途中でレベルを16以上にしてはいけない)	テクニカルトロフィー
ワールド1を5分以内でクリア	デスティニーアイランドのエピソードを5分以内にクリアする	W1スプリンタートロフィー
ワールド2を15分以内でクリア	トラヴァースタウンのエピソードを15分以内にクリアする	W2スプリンタートロフィー
ワールド3を15分以内でクリア	ワンダーランドのエピソードを15分以内にクリアする	W3スプリンタートロフィー
ワールド4を10分以内でクリア	オリンポスコロシアムのエピソードを10分以内にクリアする	W4スプリンタートロフィー
ワールド5を15分以内でクリア	アグラバーのエピソードを15分以内にクリアする	W5スプリンタートロフィー
ワールド6を15分以内でクリア	ホロウバスティオン前編のエピソードを15分以内にクリアする	W6スプリンタートロフィー
ワールド7を30分以内でクリア	ホロウバスティオン後編のエピソードを30分以内にクリアする	W7スプリンタートロフィー
ワールド8を10分以内でクリア	忘却の城のエピソードを10分以内にクリアする	W8スプリンタートロフィー

※クリティカルトロフィーの入手条件を満たすと、「プラウドで制覇したワールド」の実績に関係なくプラウドトロフィーも入手できる
※ワールドのエピソードをクリアする時間には、キャンプメニューを開いているあいだやイベント中に経過した時間は含まれない

レポート❷ コレクション

これまでに手に入れたチップや、起動したボーナスブースターなどが登録されていく。それぞれの効果を見ることも可能だ。

コンプリートするには？

登録されるすべてのチップを入手し、さらに全ボーナスブースターを起動して、チートチューナーを5つとも操作すればいい。

コンバート

サンダーブレード + ファイア
スパークダッシュ + リボルブブレイク
サンダー + サンダーブレード
サンダー + ファイア
サンダー + ケアル
サンダー + スロウ
ケアル + サンダーブレード
スロウ + サンダーブレード
ストップ + サンダーブレード

⬅アタックコマンドなどは、コンバートで作るための組み合わせも見られる。

「コレクション」に登録されるもの

ステータスチップ

●レベルアップ	●ラックアップ	●ケアル+3
●トロフィーチップ	●ファイア+1	●ケアル+4
●ブランクチップ	●ファイア+2	●レジストファイア+1
●HP+2	●ファイア+3	●レジストファイア+2
●HP+4	●ファイア+4	●レジストファイア+3
●HP+6	●ブリザド+1	●レジストファイア+4
●HP+8	●ブリザド+2	●レジストブリザド+1
●アタック+1	●ブリザド+3	●レジストブリザド+2
●アタック+2	●ブリザド+4	●レジストブリザド+3
●アタック+3	●サンダー+1	●レジストブリザド+4
●アタック+4	●サンダー+2	●レジストサンダー+1
●マジック+1	●サンダー+3	●レジストサンダー+2
●マジック+2	●サンダー+4	●レジストサンダー+3
●マジック+3	●エアロ+1	●レジストサンダー+4
●マジック+4	●エアロ+2	●レジストエアロ+1
●ガード+1	●エアロ+3	●レジストエアロ+2
●ガード+2	●エアロ+4	●レジストエアロ+3
●ガード+3	●ケアル+1	●レジストエアロ+4
●ガード+4	●ケアル+2	

ボーナスブースター

●ライブラ	●リフレクトガード	●コンボプラス
●ライブラ	●エアスライド	●コンボプラス
●ライブラ	●エアスライド	●コンボプラス
●ライブラ	●エアスライド	●エアコンボプラス
●ムーヴヘイスト	●グライド	●エアコンボプラス
●ムーヴヘイスト	●グライド	●エアコンボプラス
●ハイジャンプ	●エアリカバリー	●フィニッシュプラス
●ドッジロール	●エアリベンジ	●フィニッシュプラス
●ドッジロール	●リーフベール	●コンボマスター

チートチューナー

●難易度チート	●CPチート	●プライズチート
●HPチート	●ドロップチート	

アタックコマンド

●ライズアッパー	●サンダーバスター	●アイススイープ
●エリアルブレイク	●エアロバスター	●スパークスイープ
●ファイアブレード	●エリアルスラム	●ウインドスイープ
●ブリザドブレード	●ファイアスラム	●エアスパイラル
●サンダーブレード	●ブリザドスラム	●ヒートストーム
●エアロブレード	●サンダースラム	●アイスストーム
●スライドダッシュ	●エアロスラム	●スパークストーム
●ヒートダッシュ	●ランドクラッシュ	●ウインドストーム
●アイスダッシュ	●ヒートダイヴ	●チェーンレイヴ
●スパークダッシュ	●アイスダイヴ	●ラッシュアッパー
●ウインドダッシュ	●スパークダイヴ	●ハードストライク
●リボルブブレイク	●ウインドダイヴ	●スタンインパクト
●ファイアブラスト	●ストライクレイド	●イラプション
●ブリザドブラスト	●ファイアレイド	●ザンテツケン
●サンダーブラスト	●ブリザドレイド	●ジャッジオブ3
●エアロブラスト	●サンダーレイド	●ショックフォール
●スライドラッシュ	●エアロレイド	●グラビデドロップ
●ファイアバスター	●エリアルスイープ	
●ブリザドバスター	●ヒートスイープ	

マジックコマンド

●ファイア	●アイシクルマイン	●ケアル
●ファイラ	●サンダー	●ケアルラ
●ファイガ	●サンダラ	●ケアルガ
●トリプルファイガ	●サンダガ	●エスナ
●バーストファイガ	●チェイスサンダー	●マグネ
●トリプルバースト	●チェイスパルサー	●マグネラ
●フレイムフォール	●スパークショック	●マグネガ
●ブリザド	●エアロ	●スナイプマグネ
●ブリザラ	●エアロラ	●スロウ
●ブリザガ	●エアロガ	●ストップ
●トリプルブリザガ	●チェイストルネド	●コンフュ
●バーストブリザガ	●チェイスウインド	●クエイク
●トリプルバースト	●サイクロン	

アイテム

●ポーション	●ハイエーテル	●ラストエリクサー
●ハイポーション	●オールキュア	
●エーテル	●エリクサー	

武器

●キングダムチェーン	●デザイアーランプ	●メタルチョコボ
●ウィッシュスター	●過ぎ去りし思い出	●ライオンハート
●ラストリゾート	●ゼロ・ワン	●アルテマウェポン
●パワーオブヒーロー	●約束のお守り	

フィニッシュコマンド

●ラッシュブレード	●ブラスティングゾーン	●Dファイガ
●エナジーボム	●クイックコンボ	●Dブリザラ
●ホーリー	●スターレイヴ	●Dブリザガ
●メガフレア	●エイミングソウ	●Dサンダラ
●メテオレイン	●Dファイラ	●Dサンダガ

アクセサリ

●アーマーバングル	●ストライクブレス	●クイックウォッチ
●エナジーピアス	●シーモスブレス	●ナビゲートコンパス
●カウンターリング	●シーモスネックレス	●フェザーチェーン
●コマンドリング	●イモータルチャーム	●ナイトレンズ
●リベンジリング	●エターナルチャーム	●アダマンベルト
●オフェンスブレス	●ファイアチャーム	●リバティクラウン
●ウィザードブレス	●ブリザドチャーム	●ヒートシンクベルト
●ディフェンスブレス	●サンダーチャーム	
●ハーフムーンブレス	●ヘヴィチェーン	

※登録ずみのアタックコマンドやマジックコマンドは、カーソルを合わせてRボタンを押すと、コマンドコンバートで作り出すための組み合わせが下画面に表示される



⬅「CR」のマークをつけたことがあるアタックコマンドとマジックコマンドは、アイコンのまわりがピンク色に点滅する。

➡カテゴリー内のものをすべて入手すると、カテゴリー名の右側にミッキーマークが表示される。

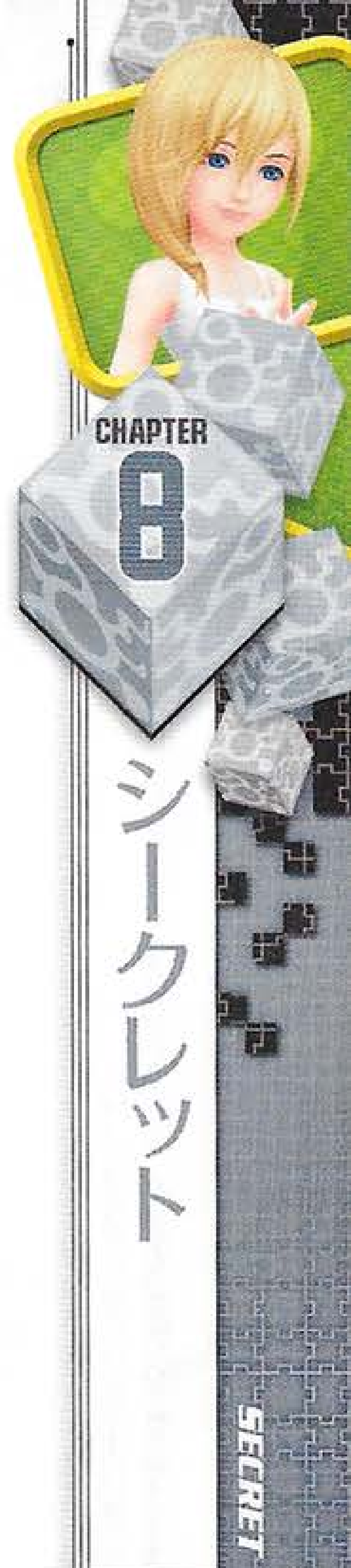


レポート③ あらすじ

各ワールドでソラが体験した出来事などがつづられるレポート。クリアしたワールドが項目として追加されていき、エピソードのあらすじを読むことができるようになる。

コンプリートするには？

最後のワールドである忘却の城のエピソードをクリアすれば、8つある項目がすべて登録されて、コンプリート率が100%になる。



レポート④ エネミーレポート

ソラたちが倒したエネミーの情報をまとめたもの（トランプ兵、クラウド、コアブロックはのぞく）。確認できる情報は下記のとおりで、LやRボタンを押せば特徴とドロップアイテムリストの表示を切りかえ可能。ドロップアイテムがすべて判明したエネミーは、名前の右にミッキーマークが表示される。

コンプリートするには？

登録される40種類のエネミーをひととおり倒せば、ドロップアイテムリストがすべて登録されていなくてもコンプリートできる。ソラ・ハートレスは、ソラの姿のときに倒さないと登録されないので注意しよう。



⬅ドロップアイテムリストには、それぞれの難易度でエネミーが落としたものが登録されていく。

「エネミーレポート」で確認できる情報

- エネミーの特徴と倒した数
- 各難易度で落としたアイテムの種類と、落とす確率の基本値。カッコ内はドロップチートとラックによる補正後の確率

「エネミーレポート」に登録されるエネミー

シャドウ	トリックマスター	メタルバグ	ウィザード
ダークサイド	ブラックファンガス	プライズバグ	ディフェンダー
ティーダ	ケルベロス	バンディット	マレフィセントドラゴン
ソルジャー	ハデス	ファットバンディット	ソラ・ハートレス
ラージボディ	ロックタイタン	ジャファー	ソラ・ハートレス
レッドノクターン	ベヒーモス	魔人ジャファー	インビジブル
ガードアーマー	アイスタイタン	ダークボール	エンジェルスター
イエローオペラ	エアソルジャー	ワイバーン	？？？？
ブルーラプソディ	ブロックバグ	ピート	エリミネーター
グリーンレクイエム	ダメージバグ	データ・リク	ゴールドトリコローマ

レポート⑤ キャラクター事典

冒険に登場した人物のプロフィールが確認できる事典。基本的に、出会ったワールドのエピソードをクリアすると登録される。

コンプリートするには？

エンディングのあと、忘却の城でエンドカードを18種類入手してレオンとユフィに会えば（→P.180）、すべての人物が登録される。

⬅カイリは、忘却の城で「悲しみの記憶」のムービーを見たときに登録される。

「キャラクター事典」に登録される人物

ソラ	ティーダ	ハートの女王	イアーゴ
ドナルドダック	シド	フィル	ピート
グーフィー	ヒューイ	ハデス	マレフィセント
ミッキーマウス	デューイ	ヘラクレス	マレフィセントドラゴン
チップ	ルーイ	クラウド	リク
デール	モーグリ	アラジン	ナミネ
ジミニー・クリケット	チシャ猫	ジャスミン	レオン
データ・リク	アリス	ジャファー	カイリ
セルフィ	トランプ兵	魔人ジャファー	ユフィ
ワッカ	白うさぎ	ジーニー	？？？？

トロフィー入手のアドバイス

トロフィーの入手条件はさまざまで、ふつうにプレイを進めるだけでは達成できないものも多い。全トロフィーの入手を目指すなら、エンディング後のデータで、ソラを十分に強くしておこう。システムエリア 6-B やアバターシステムエリアで経験値を得て、レベルを上げるのがオススメだ(→P.65)。



⬅システムエリアのSP報酬でチップを入手すれば、短時間でソラを強くできる。



レアプライズトロフィー

条件 各地にある合計111個のレアプライズブロックの中身をすべて入手する

P.72～185を参考に、レアプライズブロックとレアペアブロックの中身を入手すればいい。手に入れた数はワールドセレクトの画面に表示されるので、取り逃しがあったらエピソードリプレイで入手しに行こう。



ドロップゲットトロフィー

条件 エネミーのドロップアイテムのうち、80%以上を入手する

ソラのラックを上げ、ドロップチートでドロップ倍率を「×16.0」にすれば、エネミーがアイテムを落としやすくなる。エンジェルスター、ゴールドトリコローマ、エリミネーターは落とす確率が低いので、それら以外のエネミーを下の表の場所で倒すのがベスト。

ドロップアイテム集めに適した場所

場所	多く出現するエネミー(※1)
ワンダーランド・ハスの森	ソルジャー、ラージボディ、イエローオペラ、ブルーラプソディ
オリンポスコロシアム・広場	エアソルジャー、ウィザード、インビジブル
アグラバー・裏通り	シャドウ、レッドノクターン
アグラバー・大通り	レッドノクターン、イエローオペラ、バンディット
アグラバー・王宮前	イエローオペラ、グリーンレクイエム、ファットバンディット
アグラバーのシステムエリア 5-C	ゴールドトリコローマ、エリミネーター
ホロウバスティオン前編・正門	ワイバーン
ホロウバスティオン前編・書庫2	ダークボール、ウィザード、ディフェンダー
ホロウバスティオン前編・エントランス(上部)	ブラックファンガス、ダークボール、ウィザード
ホロウバスティオン前編のシステムエリア 6-B	エンジェルスター
ホロウバスティオン後編・リクの記憶世界(ハスの森)	ブロックバグ、ダメージバグ、メタルバグ、プライズバグ

※1……ホロウバスティオン後編はエピソードリプレイで、それ以外はフリークエストで訪れると出現



システムエリアトロフィー

条件 25あるシステムエリアをすべてクリアする

『ライブラ』をLV4にして、すべてのシステムエリアをクリアすればOK。SP報酬のうち、キーブレードチップやキーアイテムはいくつかのトロフィーの入手に必要となるので、優先的に手に入れておきたい。



スロットセットトロフィー

条件 ステータスマトリックスにある200個のスロットすべてにチップをセットする

ステータスマトリックスのスロットをすべて埋めるには、合計200個のステータスチップが必要。ホロウバスティオン前編のシステムエリア 6-B やアバターシステムエリアに入り、SP報酬でチップを入手しよう。



⬅200個のチップをステータスマトリックスにセットするには、デバッグコード:Yが3個必要になる。



チートトロフィー

条件 5種類あるチートチューナーをすべて1回以上使用する

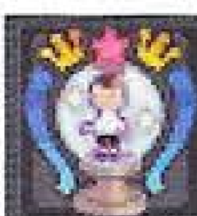
ステータスマトリックスで5種類のチートチューナーを起動して、それぞれ1回以上操作すればいい。なお、すべてのチートチューナーを起動できるのはエンディングのあとだ。



コレクタートロフィー

条件 「コレクション(→P.378)」に登録されるもののうち、70%以上を入手する

入手するべきものの一部は、ショップで買ったりコマンドコンバートで作ったりできる。それら以外は、レアプライズブロックを壊す、システムエリアのSP報酬でもらう、クエストをクリアするなどの方法で手に入れよう。



アバターゲットトロフィー

条件 アバターのパーツのうち、50%以上を入手する

アバターのパーツをたくさん手に入れるには、アバターシステムエリアのフロアトライアルに成功するのが一番。下記のようなフロアでなら、短時間でパーツを集められる。

パーツの入手に適したフロアの特徴

- 「○秒以内にフロア脱出」など、成功させやすいフロアトライアルが設定されている
- バグルームがひとつしかない
- 入る必要があるすべてのルームが、せまくて移動しやすい
- スタート地点のルームの近くに、バグルームとリンクが出現するルームがある



アバターエリアトロフィー

条件 アバターシステムエリアの100Fをクリアする

アバターシステムエリアの100Fへ行くためには、すれちがい通信で90通以上のメールを受け取る必要がある。友だちと協力するなどして、効率良くメールをやり取りしよう。



アイスタイタントロフィー

条件 オリンポスコロシアムのレイヤー30でアイスタイタンを倒す



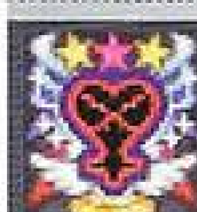
エリミネータートロフィー

条件 いずれかのシステムエリアでエリミネーターを倒す



トワイライトトロフィー

条件 忘却の城で？？？？(ロクサス)を倒す



ヴィクトリートロフィー

条件 「エネミーレポート(→P.379)」に登録されるすべてのエネミーを倒す

それぞれ、条件で指定されたエネミーを倒せばトロフィーが手に入る。ただし、ソラ・ハートレスをシャドウの姿のときに倒すと、エネミーレポートに登録されず、ヴィクトリートロフィーが入手できない。3連戦のうちの1回は、敵がソラの姿のときに倒すこと。



←アイスタイタンやエリミネーターなどに勝てない場合は、難易度をビギナーにして挑戦しよう。



ウェポントロフィー

条件 11種類あるキーブレードをすべてLV5まで成長させる

キーブレードのうち、下の表の4種類は特殊な方法でしか入手できない。これらもすべて手に入れたあと、P.65の方法でキーブレードのレベルを最大まで上げよう。

特殊な方法で入手するキーブレード

名前	入手方法
約束のお守り	忘却の城で？？？？(ロクサス)を5分以内に倒す
メタルチョコボ	オリンポスコロシアム・レイヤー27にあるレアプライズブロックを壊す
ライオンハート	トラヴァースタウンのシステムエリア 2-F でSP報酬として入手する
アルテマウェポン	ホロウバスティオン前編のシステムエリア 6-B でSP報酬として入手する



コマンドLV100トロフィー

条件 いずれかのコマンドをLV100にする



「CR」LV100トロフィー

条件 いずれかのコマンドを、LV100にして「CR」のマークをつける



コマンドマスタートロフィー

条件 すべてのアタックコマンドとマジックコマンドに「CR」のマークをつける

コマンドコンバートを行なって、「CR」のマークがついたコマンドを5つくらい用意しよう(ひとつはLV100にする)。そのあとは、「CR」のマークがついたことがないコマンドを青いスロット(上)に、「CR」のマークがついているコマンドを青いスロット(下)にセットし、コンバートで「CR」のマークを引き継ぐことをくり返せばいい。なお、下の表のコマンドはショップで買えないため、別の方法で入手する必要がある(→P.226～229)。

ショップでは買えないコマンド

カテゴリー	名前	
アタックコマンド	● イラプション ● ジャッジオブ3 ● グラビデドロップ	● ザンテツケン ● ショックフォール
マジックコマンド	● ファイガ ● バーストファイガ ● フレイムフォール ● トリプルブリザガ ● トリプルバースト ● サンダガ ● チェイスパルサー ● エアロガ ● チェイスウインド ● ケアルガ ● スナイプマグネ	● トリプルファイガ ● トリプルバースト ● ブリザガ ● バスートブリザガ ● アイシクルマイン ● チェイスサンダー ● スパークショック ● チェイストルネド ● サイクロン ● マグネガ ● クエイク

トロフィー入手のアドバイス



クリアトロフィー

条件 エンディングを迎える



クエストトロフィー

条件 15あるクエストをすべてクリアする

クエストで必要なキーアイテムの一部は、エンディング後にのみ入手できる。すべて手に入れて、クエストの依頼人に渡そう。



プラウドトロフィー

条件 難易度をプラウドにしてすべてのワールドをクリアする



クリティカルトロフィー

条件 難易度をクリティカルにしてすべてのワールドをクリアする

ソラが十分に強くなってからエピソードリプレイを行なえば、簡単に条件を満たせる。各ワールドのスプリンタートロフィーを手に入れるときに、一緒に入手してもいいだろう。

実績

ストーリークリア	
達成したクエスト	100%
プラウドで制覇したワールド	0%
クリティカルで制覇したワールド	100%
HP0%(HP1)で攻略したワールド	100%
レベル15以下で制覇したワールド	100%
ワールド1を5分以内でクリア	
ワールド2を15分以内でクリア	
ワールド3を15分以内でクリア	

⬅クリティカルでクリアすれば、プラウドトロフィーも同時に入手できる。



ブレイブトロフィー

条件 HPチートでソラのHPを「0.0%」にして、いずれかのワールドをクリアする

HPチートを操作して「0.0%」にすると、ソラのHPは1になる。下記の方法を使い、敵に倒されないように進もう。なお、途中でコンティニューをしてもトロフィーは入手できる。

HP1でクリアするための方法

- P.63で紹介しているマグネデッキを使い、エネミーが出現したらすぐに倒していく
- ボス敵などとの戦いでは約束のお守りをセットし、クロックゲージをためてクロックアビリティ『リレイズ』を発動させる



⬅『ハイエーテル』などを使い、つねに『リレイズ』を発動させておくと安心。



テクニカルトロフィー

条件 ソラのレベルを15以下にして、すべてのワールドをクリアする

条件となるのはレベルだけで、HPなどの高さに制限はない。セットしているレベルアップチップを、トロフィーチップやアタック+○などに置きかえ、レベルを15以下にしつつステータスを上げよう。



⬅レベルを下げても、ほかのチップを利用すればこんなに強くできる。



W1スプリンタートロフィー

条件 デスティニーアイランドのエピソードを5分以内にクリアする

エピソードを短時間でクリアするには、下記のようなことを行なうといい。これらは、デスティニーアイランド以外のワールドでも有効だ。なお、デスティニーアイランドでダークサイドの第3形態と戦うときは、『トリプルパスート』を2回使うとすばやく倒せる。

エピソードを短時間でクリアするコツ

- 『ムーヴヘイスト』『グライド』のレベルを高くして、移動にかかる時間を短縮する
- HPチートでエネミーの最大HPを下げ、すばやく倒す



W2スプリンタートロフィー

条件 トラヴァースタウンのエピソードを15分以内にクリアする

つぎつぎと出現するエネミーを倒さないと先へ進めない場面が多い。デッキコマンドには、広い範囲を攻撃できる『サンダガ』『マグネラ』といったコマンドをセットしておけば、効率良くエネミーを倒していける。



⬅ガードアーマーに対しては、真下から『ウインドスピン』を使うといい。





W3スプリンタートロフィー

条件 ワンダーランドのエピソードを15分以内にクリアする

エピソードをクリアするだけなら、記憶のワードは特定の6つを手に入れればいい。下記のルートで進み、ボスステージへ向かおう。

必要な記憶のワードだけを入手して進むルート

中央広場で記憶：アリスを手に入れて、アリスの質問に答える
↓
バラの園で記憶：白いバラを手に入れる
↓
ハスの森で記憶：不思議な穴を手に入れる
↓
不思議な部屋で赤い薬を飲み、記憶：チシャ猫を手に入れる
↓
システムエリア 3-B をクリアする
↓
迷いの庭で記憶：白ウサギと記憶：ハートの女王を手に入れる
↓
中央広場でアリスの質問に答える



W4スプリンタートロフィー

条件 オリンポスコロシアムのエピソードを10分以内にクリアする

ボスステージでは「レイヤー5」を選び、できるだけバトルをせずに進もう。クラウドを仲間にしようとすると時間がかかるので、ヘラクレスとふたりだけで先へ進むのも手だ。



W5スプリンタートロフィー

条件 アグラバーのエピソードを15分以内にクリアする

魔法の洞窟 試練の道では噴き出す水に注意し、穴に落ちないようにしたい。ジャファーやイアーゴに対しては、『ジャッジオブ3』を使ったり『ターゲットスコープ』を発動させたりすれば、追いかける手間がはぶける。



⬅ソラの魔法力が十分に高いと、魔人ジャファー(2回目)は『メガフレア』を使うだけで倒せる。



W6スプリンタートロフィー

条件 ホロウバスティオン前編のエピソードを15分以内にクリアする

ドナルドとグーフィーに頼んで、行く手をふさぐブロックを壊してもらう場面が多い。できるだけ早くブロックを壊すために、『ドナサンダガ』と『グーフトルネド』が使えるようにコマンドをセットしておこう。



W7スプリンタートロフィー

条件 ホロウバスティオン後編のエピソードを30分以内にクリアする

ステータスリカバーを探していると、かなり時間がかかってしまう。ソラのレベルを最大まで回復するのはあきらめて、HPチートでエネミーの最大HPを下げ、『マグネラ』などを使って一撃で倒していくといい。



⬅『グライド』があれば、横スクロールアクションですばやく先へ進める。



W8スプリンタートロフィー

条件 忘却の城のエピソードを10分以内にクリアする

デスティニーアイランド、トラヴァースタウン、ワンダーランドを模した部屋では、ソラの行動や選択肢の選びかたによって展開が分岐する。しかし、どの展開になっても、結末までにかかる時間はほとんど同じなので、自分の好きなように進めてかまわない。



⬅すでにエンドカードを持っていても、各部屋で結末を見る必要がある。

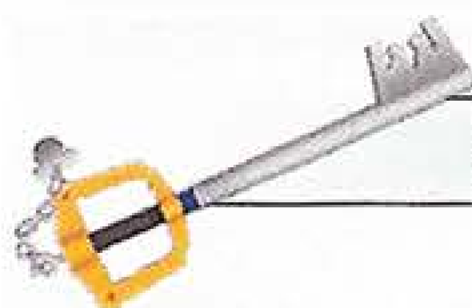


➡ホロウバスティオンの部屋②は、『グライド』を使って飛ぶのがラク。



物語のまとめ

『KH Re：コーデッド』は、現実とデータの存在が入りまじりながらジミニーメモの謎に迫る物語。このコーナーを読めば、話の全貌がいっそう理解できるはずだ。



物語のカギとなるキャラクター

ソラ（データ・ソラ）



おなじみ『KH』シリーズの主人公だが、今回活躍するソラは、ジミニーメモの記録をもとに再現されたデータ上の存在。『KH I』の冒頭で目覚めた時点のデータがもとになっているので、王様たちディズニーキャッスルの住人と面識はないが、バグに立ち向かうなかで彼らと絆をはぐくみ、自分の力にしていく。

リク（データ・リク）



データ・ソラとちがって「データ世界のリク」そのものではなく、バグに侵されることを危惧したジミニーメモのデータが、データ世界のリクのなかに退避したもの。メモに現れたメッセージの謎を解くべくデータ・ソラを導き、王様たちをデータ世界に引きこむ。物語中の黒コートの人物の大半は彼。

ソラ・ハートレス



ジミニーメモが本来の姿にもどるのをはばんでいた、メモのデータに巣食うバグの根源。もともとは『KH I』で生まれたソラのハートレスのデータだが、データ・ソラが冒険中に解放した「ハートレスの意志」を糧に成長し、すべてを闇に還そうというハートレスの本能にのっとり、メモの全データの消去を図る。

王様



データ・ソラにジミニーメモのデバッグを頼むキーブレードの勇者。忘却の城での顛末やナミネのことを覚えており、ソラのなかに眠る“痛み”の記憶の持ち主たちとも面識がある。データの存在ではないため、今回の冒険の記憶を失うことはなく、冒険中に知った事実を現実のソラに伝える役目を買って出る。

????（データ・ロクサス）



黒いコートをまとってデータ世界の忘却の城におもに現れ、ソラに対して挑発的な言動をくり返す人物。正体は、『KH I』でソラが一時的にハートレスとなったさいに生まれた彼の分身「ロクサス」のデータであり、その目的は、ソラが“痛み”に耐える力を持つように導くことだった。

ナミネ

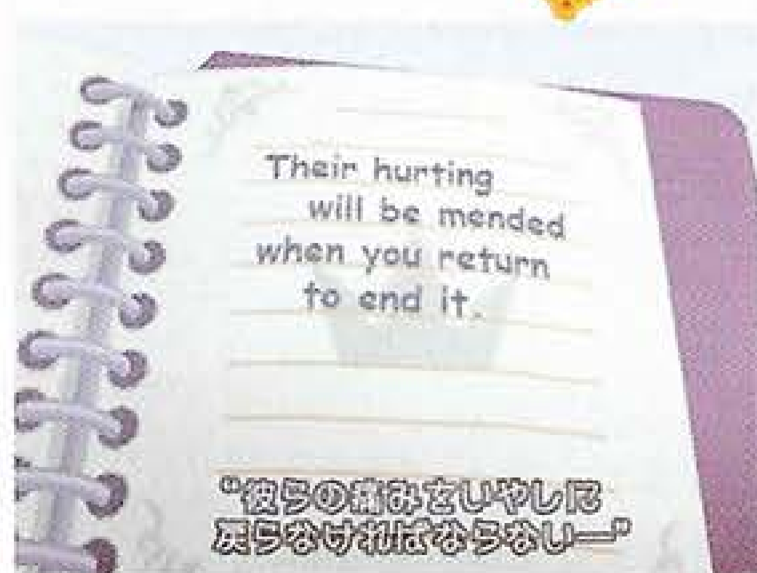


今回の事件のきっかけを作った少女。ソラの記憶を修復する途中で“痛み”の記憶に気づき、誰かにそれを伝えるべく、ジミニーメモにメッセージが現れるようにデータを改変した。本作の時点で彼女本人はこの世にいないが、メモのデータとして残り、“痛み”に耐える力を身につけたソラの訪れを待っている。

物語のキーワード

ジミニーメモ

ジミニーが書きとめた、ソラの冒険の記録帳。1冊目は『KHⅠ』での、2冊目は『KHⅡ』での冒険を記したものだが、1冊目は、ふたつの冒険のあいだの話である『KHCOM』にて、ソラたちが記憶をバラバラにされると同時に白紙となった。『KH Re：コーデッド』でのジミニーメモは1冊目を指し、そのデータ世界が舞台となる。



←1冊目のジミニーメモに謎のメッセージが浮かぶところから、本作の物語ははじまる。

データ上の存在

本作では、舞台となる世界はもとより、登場人物(王様たち城の者やピートとマレフィセント以外)もすべてデータ上の存在。キーブレードも同様だが、その力の源である「心」はデータ化できないため、王様たちは作り物のキーブレードをソラに持たせた。また、ソラの敵として現れるハートレスもデータ上の存在であり、倒すと「心」ではなく「意志」が解放される。



←1冊目のジミニーメモに残る、『KHⅠ』の冒険のデータを再構築した世界が、本作の舞台。ゆえに、『KHⅠ』と同じワールドやキャラクターが登場する。



➡今回活躍するデータ・ソラは、王様たちと会った記憶を持たないが、「自分たちは友だち」という言葉に動かされて各地を冒険する。

追加データ

ジミニーメモに新たに加えられ、謎のメッセージを出現させていたデータ。ソラに関する秘密を彼に教えるべくナミネが追加したのだが、そのせいでデータにバグが生まれ、メモが白紙のままとなっていた。追加データの核となる忘却の城の最深部では、データのナミネが、真実を伝えるべく待っている。



←ソラがジミニーメモのバグをすべて排除すると、追加データの世界への扉が現れる。

バグ

ジミニーメモのデータをむしばみ、メモに現れたメッセージについて調べるうえでの障害となっているもの。データ世界の各ワールドの鍵穴の奥にはそれぞれバグの親玉がいて、倒せばその地のデバッグが完了する。ただし、デバッグを進めていくと、すべてのバグの核となっているソラ・ハートレスが成長してしまう。



←データ世界の地形や住人の記憶など、さまざまな部分にバグの影響はおよんでいる。

"痛み"

ジミニーメモに現れるメッセージ中で「いやすべきもの」とされる、謎のキーワード。「心の痛み」と「メモのデータのバグ」のふたつの意味で用いられるが、重要なのは「心の痛み」のほうで、それはソラのなかに隠されたさまざまな者たちの記憶が抱えている。ソラや王様にこの"痛み"に気づいてもらうのが、今回のナミネの目的だった。



←記憶の正体に触れるには、ソラたちも"痛み"に耐える力を身につけねばならない。

ストーリー STORY PLAYBACK 簡単プレイバック

データ世界の"痛み"をいやし、自分のなかに眠る"痛み"を知る――今回のソラの冒険を、ざっとおさらいしてみよう。

オープニング～めざめの園 データのソラの冒険のはじまり

「彼らの痛みをいやしに戻らなければならない」――そんな謎のメッセージがジミニーメモに現れた。王様が意味を探ろうとするが、メモのデータを再現した世界はバグに侵され、調査できそうにない。困った王様は、データのソラにバグを取りのぞいてもらうことにする。



⬅メモを読んでいたジミニーは、書いた覚えのない文章を見つけた。



➡データ世界を調べるため、王様はデータのソラを目覚めさせる。

Check 城に起きた異変

ソラが目覚めてまもなく、データを再現する装置から異常音が鳴り響き、チップとデールが隣の部屋のシステムを確認しに部屋を出ていく。じつはこの時点から、王様たちは部屋ごとデータ内に取りこまれはじめているのだ。



Check 謎の人物

めざめの園には、本来いないはずの黒コートの人物が現れる。彼の正体は、のちに忘却の城に登場するロクサス(→P.389)。





デスティニーアイランド 黒いコートの人物を追って

最初にソラが訪れたのは、故郷デスティニーアイランドだった。島の異変を探るなかで黒コートの人物を見つけたソラは、彼に導かれるように鍵穴の奥へ。そこに巣食っていたバグの親玉を倒すが、つづいて別の世界へ放り出されてしまう。



⬅黒コートの人物は鍵穴を出現させ、傷ついた世界をいやせとソラにうながす。



➡鍵穴の奥にはこの世界のバグの親玉らしきハートレスが待ち受けていた。

Check つながった世界

「この世界はつながった」という黒コートの人物(データ・リク)の言葉は、現実世界の王様たちがデータ世界に取りこまれたことを示唆している。

Check 掘り起こされた記憶①

各地でデバッグが完了すると、『KH I』では見られなかった映像がまれに浮かぶ。それらは、データ・リクがデバッグ後のデータを解析したことで現れた、世界の記憶。デスティニーアイランドでは、肉体を持つ前のゼアノートのハートレスの誘いでリクが"扉"を開いた事実が示される。





トラヴァースタウン　深まる謎

飛ばされた先の世界トラヴァースタウンで、バグを退治していくソラ。鍵穴の奥でバグの親玉を倒すと、別の世界への道が開き、メモに新たなメッセージが現れる。データ世界のバグを排除すればメモの謎も解けるかも——事態が解決に近づいたかと思われたそのとき、王様たちの身に大変なことが起きる。彼らはいつしか城の一室に閉じこめられていたのだ。



⬅外に出ようにも方法はなく、やむなくソラの動向を見守る王様たち。

Check 新たに浮かぶメッセージ

ソラがデバッグを進めると新たなメッセージがメモに浮かんでいく。これは、データ・リクが、ソラや王様を導くべく送ったもの。



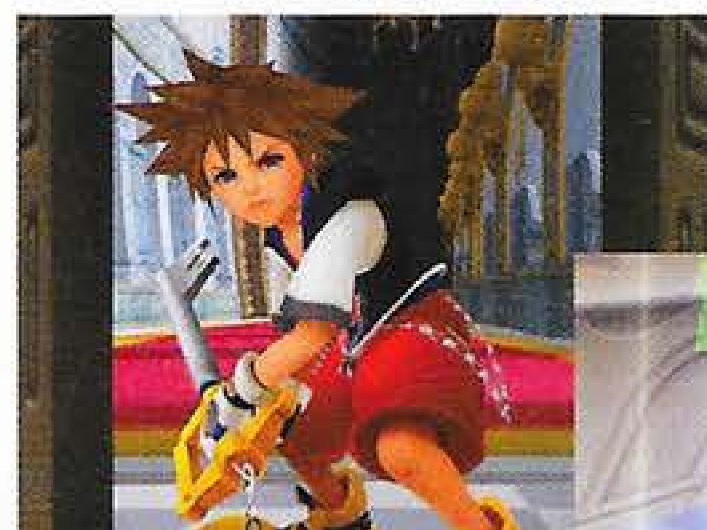
Check 掘り起こされた記憶②

ソラがドナルドたちと仲間になる『KＨＩ』でおなじみの場面では、プルートが闇の回廊を通って王様を追った事実がにおわされている。



ワンダーランド　データ・リクが語るメモの現状

ワンダーランドでバグを退治する途中、ソラはまたも黒コートの人物と遭遇する。あとを追ってソラが足を踏み入れたのは、なんと王様たちがいる部屋だった。驚く一同に黒コートの人物——データ・リクが事情を明かす。彼は、メモの謎を解くのに協力してほしくて、王様たちを部屋ごとデータ世界に取りこんだのだ。だが、その説明の最中に、王様たちが現実世界へ帰る道が何者かに奪われてしまう。



⬅別のデータ世界につながっていると思ってソラが開いた扉は、王様たちがいる城の一室に通じていた。



➡黒コートを着た人物の正体は、ジミニーメモの退避データが、データ世界のリクを器としたものだった。

Check データ世界への道

闇の回廊をたどったり、特定の道を通ったりすれば、現実世界の者でもデータ世界とのあいだを行き来できる。道は本来複数存在するが、バグのせいで使える道はひとつしかなく、それが奪われたため、王様たちは帰れなくなったのだ。



オリンポスコロシアム　ピート登場

データ世界を直せば、王様たちが現実世界に帰る新たな道が見つかるはず——そう考え、オリンポスコロシアムのバグを退治するソラ。つぎの世界へ向かおうとしたそのとき、トラブルメーカーのピートが現れた。彼が何かたくらんでいると知り、ソラは急いであとを追う。



⬅王様と同じく現実世界からきたというピートは、データ世界は自分のものだと言い捨てて去っていく。

NEXT PAGE



アグラバー　ピートとマレフィセントの策略

アグラバーを訪れたピートは、悪人ジャファーに手を貸し、この地を闇に染めようとしていた。ソラがそれを阻止すると、ピートは魔女マレフィセントを呼び出す。ふたりはデータ世界と現実世界を結ぶ道を独占し、その道を通じて現実世界に闇を送りこもうとしていたのだ。彼らを止めようとしたソラはキーブレードを壊され、王様と一緒に駆けつけたリクも、マレフィセントの手に落ちてしまう。



⬅ピートは、王様の様子を偵察する途中で偶然データ世界と現実世界を結ぶ道に飛ばされ、道の悪用をひらめいた。

Check 壊されたキーブレード

ここまで使われてきたキーブレードは、王様たちがデータから作った模造品。心の力で得たものではないので簡単に壊されてしまう。





ホロウバスティオン前編　絆の力

リクの救出に向かった王様を追いかけ、キーブレードを失いながらもホロウバスティオンへ乗りこんだソラ。そんなソラを助けようと、ドナルドとグーフィーが加勢にくる。データの存在でも親友なのに変わりはない――そう言うふたりとの絆を確かめたとき、ソラの手に新たなキーブレードが現れた。追いつめられたピートは、バグを植えつけてあやつり人形としたリクに、ソラを始末させようとする。



⬅ピートたちに捕らわれたリクは、植えつけられたバグのせいで意志を奪われ、ソラを倒しに向かってくる。

Check つながる心を力に

キーブレードを失いつつも幼なじみを救おうとひとりで城に乗りこみ、ドナルド、グーフィーとの絆を確かめた結果、本当の意味でキーブレードを手に入れる――この流れは、『KHⅠ』におけるホロウバスティオンの物語を踏襲したもの。「つながる心が、僕たちの力なんだ！」というドナルドの言葉も、『KHⅠ』でのソラのキメゼリフをなぞったものとなっている。



ホロウバスティオン後編　バグを排除した果てに待っていたもの

ソラと戦ったリクは、バグの影響で意識を失った。リクを助けようとそのデータ内へ入ったソラは、バグを退治し、マレフィセントを倒すことで現実世界への道も奪還する。だが、一件落着と思われたとき、データの根源にひそむ強大なバグが、データ世界の消去に乗り出した。

⬅バグに侵されて倒れたリク。彼を救うべくソラは、リクの記憶世界からバグを一掃する。

➡デバッグが完了してメモが完全に直ることは、データのソラとリクから今回の旅の記憶が消えるのを意味していた。





⬅強大なバグ――ソラのハートレスのデータは、データ世界だけでなく現実世界をも闇に飲みこもうとして動き出す。



現実世界のディズニーキャッスル　新たな世界への入口

強大なバグ、ソラ・ハートレスを倒すと、ジミニーメモのデータは完全に復旧した。ソラに別れを告げて現実世界に帰る王様たち。これでソラは今回の旅の記憶を失った――そんな余韻にひたる間もなく、正体不明の追加データへの扉が新たに見つかる。それこそ、メモに最初に現れたメッセージの謎を解くカギだった。



➡追加データを探りメッセージの謎を解くため、王様はデータ・ソラにふたたび協力を呼びかける。

⬅バグが取り去られた結果、ジミニーメモに何者かが追加したデータの世界へ行けるようになった。





忘却の城①　"痛み"を抱える覚悟

バグと戦った記憶を失いつつも王様に懐かしさを覚え、一緒に追加データの世界への扉を開くソラ。忘却の城というその世界で黒コートの人物と遭遇したソラは、友の幻と会っては出会った事実を忘れることをくり返し強いられ、心に痛みを負っていく。記憶のかけらを抱えるから苦しいのだ、闇に落ちたくなければ痛みを捨てろ――そう呼びかける黒コートの人物。だが、ソラはそれをこばみ、いつかすべてを思い出すためにも痛みを抱えていくと宣言する。



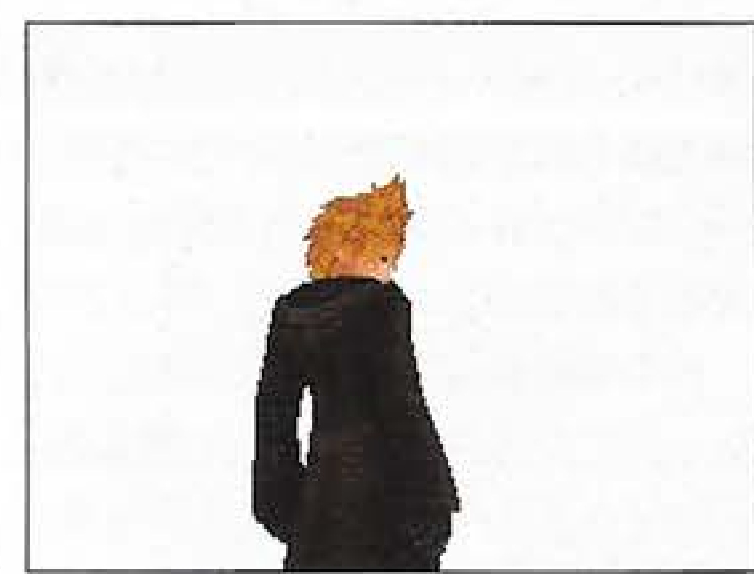
⬅忘却の城は、カードを使ってさまざまな幻との出会いと別れをくり返さねば進めない不思議な場所だった。



➡痛みこそ友との記憶をつなぎ止める絆――その発言に怒った黒コートの人物は、ソラに戦いを挑んでくる。

Check　"痛み"の導き手

忘却の城でソラの前に現れる黒コートの人物は、ソラからハートレスが分かたれたさい生まれたソラの分身「ロクサス」のデータ。彼は、ナミネに頼まれたわけではないが、ソラが"痛み"を理解し受け止める覚悟ができるように導こうとしていた(→P.392)。





忘却の城②　ナミネが明かすソラの秘密

合流した王様と一緒に忘却の城の最深部を訪れたソラは、ナミネという少女から、驚くべき真実を聞かされる。ソラのなかには、ソラとつながりを持ち"痛み"を抱える者たちの記憶が眠っているというのだ。ソラとともに意を決してその記憶に触れた王様は、いずれ彼らをいやして目覚めさせようと心に誓うのだった。



➡ソラと王様が"痛み"の記憶に触れると、さまざまな者の顔が浮かび上がる。彼らの目覚めが、いずれ必要になるようだ。

⬅「彼らの痛みをいやさねば」というメッセージは、ソラのなかに"痛み"の記憶があると知らせるべくナミネが残したものだった。



ENDING



KINGDOM HEARTS Re:coded

野村哲也 INTERVIEW

携帯機でリリースされた3作品により、『KH』シリーズの物語はいよいよ新たな段階へと進む。ディレクターの野村氏に、『KH Re：コーデッド』から今後の展開まで、いま明かせるすべてのことを語っていただいた。　（聞き手：山下　章）

「今回のシークレットムービーから『KH』シリーズの新たな展開がはじまります」

携帯電話版をそのまま移植する予定がしだいにボリュームアップしていった

――まずは、携帯電話版『KH コーデッド』をニンテンドーDSでリメイクすることになったきっかけから教えてください。

野村　携帯電話版は対応機種が限定されていたため遊べないかたが多かったのが、一番大きな理由です。『KH』シリーズのファンは海外にも多いんですが、海外の機種にはまったく対応させられなかったので、DS版としてリリースすれば、より多くのかたに遊んでもらえると考えたんです。

――携帯機での『KH Days』『KH コーデッド』『KH BbS』は3部作のようなイメージですが、そのなかで『KH コーデッド』はどんな位置づけでしたか？

野村　配信型だったので、自分としては流動的に作っていくタイトルにしたいと思っていました。「アバターキングダム」という『KH』のモバイルサービスともリンクさせて、いろいろな発展をさせていく構想もありましたね。携帯電話の端末の性能がもっと上がってくれたら、オンラインで遊べるようにする計画でした。

――移植先としてDSを選んだのはなぜですか？

野村　最大の理由は、普及台数の多さです。プロジェクトがスタートしたごく初期には、Wiiウェアのようなダウンロード専用タイトルにしようか、という案もあったんですけど、できるだけ多くのかたに遊んでもらえるように、世界的に普及台数の多いDSにしました。ただ、ハードがDSに決まった時点では、まだ『KH コーデッド』をそのまま移植する予定だったんですよ。DSでやることが決まり、どこに開発を依頼しようか考えていたときに、以前『KH Days』をお願いしたハ・ン・ドさんの名前が出てきたんです。そこで、「せっかくハ・ン・ドさんに頼むんだったら、すでに3Dタイプの『KH』をDSで作ったノウハウがあるし、移植ではなくてフル3Dにリメイクしたほうがいいのでは？」となりまして。

――ハ・ン・ドさんと組むと決まったあとに、3Dで作り直すことになったと。

野村　ええ。もし別の会社だったらそこまでは言わなかったと思いますが、『KH Days』でハ・ン・ドさんの力量の高さはわかってましたから。ただ、はじめは「ほぼそのまま移植する」と伝えていたんですよ。そのあとで「フル3Dにして、『KH Days』のパネルシステムをアレンジしたものを入れる」に変わり、さらに現在のようなボリュームにまでふくらんで……。それなのに、開発期間は移植作品を作るくらいの時間しか取れず、結局1年ほどで完成させています。ハ・ン・ドさんには、かなり無理を言って、がんばっていただきました。

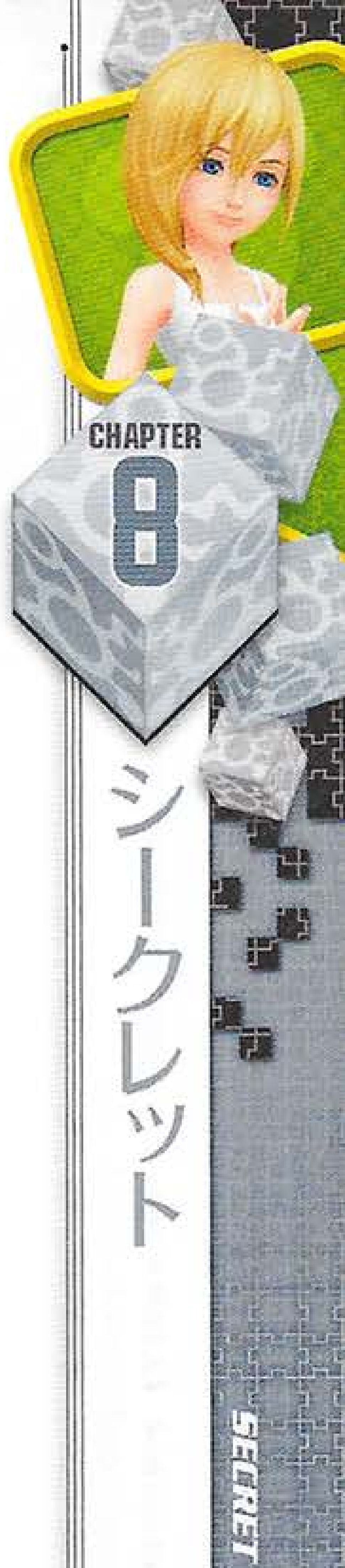
――制作していくうちに、ゲームの規模が大きくなっていったんですね。

野村　最初に企画書を書いたときに、『KH コーデッド』から『KH Re：コーデッド』に向けて、どこをどう変えるのかをまとめたんですよ。パネルシステ





⬅⬇携帯電話版『KH コーデッド』。背景は3Dになっているが、多くのシーンではキャラクターは2Dで描かれていた。



ムが入るとかフル3Dになるとか、箇条書きであげていくうちに、「これもできるかも」「これもやってみようか」といった具合にアイデアがどんどん出てきたんです。さらに、Coディレクターのふたり（加藤 順氏、伊藤寿恭氏）や大阪の開発チームの安江（安江 泰氏：プランニングスーパーバイザー）からも、おもしろそうな企画が集まってきたので、じゃあそれもやろう、と。結果として、かなりのボリュームになりました。

――開発には大阪チームも参加したんですね。

野村　すれちがい通信に関しては、ほぼ大阪チームが作ってます。企画がふくらんでしまったので、ハ・ン・ドさんだけでは手がまわらないということで、大阪の『KH BbS』チームが加わり、連携して進めていきました。

タイトルの「コーデッド」にはどんな意味がこめられている？

――野村さんは、『KH』シリーズのタイトルに毎回しっかりと意味づけをしていますが、「コーデッド」にはどんな意味がこめられていますか？

野村　いつもとくらべると、それほど明確な意味は持たせていないですね。一番大きな意味としては、旅のきっかけとなる、ジミニーメモにナミネが書き残した謎のメッセージを指していて、「暗号」を意味する「コード」からタイトルをつけました。また、今回はこれまでのように起伏の激しいドラマチックな展開ではなく、配信形式で軽めの短編が連続しつつ毎回謎めいたキーワードが印象に残っていくみたいな構想もあったり、データ世界が舞台なのでコンピュータっぽい雰囲気を出したかったり、といった意味合いもあります。

――『KH BbS』『KH コーデッド（coded）』『KH Days』の3作で、タイトルの頭文字がBCDと並ぶのは、意図していたんですか？

野村　それは全然考えていなくて、あとから言われて驚いたんですよ。『FFⅦ』のコンピレーション作品のときは意図的にやったんですけど、今回はまったくの偶然です。「アバターキングダム」も合わせるとABCDになると聞いたときには、自分でも偶然ながらすごいなと思いましたね（笑）。

どんどん哲さんに聞け！

『キングダム ハーツ Re：コーデッド』

シナリオの謎



毎度おなじみ、物語に関する質問を野村氏にぶつけるこのコーナー。今回は、『KH Re：コーデッド』の疑問はもちろん、『KH BbS』のシークレットイベントから『KH Ⅲ』へとまたがる謎についても尋ねてみた。　（聞き手：大野優子）

――データ・ソラは、冒険の途中で作り物ではないキーブレードを新たに手に入れますが、これは現実のキーブレードと関わりがあるものなのですか？

野村　いいえ、あくまでデータ上のものです。ただ、最初のキーブレードのように外部の者に作られたのではなく、データとはいえ心のつながりによってできたとの意味で、「データの存在にも心は生まれるのか」という物語のテーマを暗示しています（→P.393）。

――今回の事件は、ナミネがソラたちに"痛み"について教えようとしたことで起きたわけですが、彼女はなぜ「ジミニーメモにデータを追加し、そのデータにアクセスさせる」というまわりくどい方法をとったのでしょう？

野村　現実世界のナミネがソラの秘密について知った時点では、彼女はすでに、ソラたちが目覚める前に自分が消えるとわかっていて、直接ソラたちに話すことはできないと考えていました。だからジミニーメモのメッセージとして書き残したのですが、メッセージの意味がどのような形でソラたちに伝わるかまでは想定はしていなかったのでしょう。ジミニーメモをデータ化したのは、あくまで王様たちの意思によることですから。

次ページへつづく



「3作品の物語が集約されるような流れにしたかった」

――データ世界の冒険ということで、コンピュータに関連した用語が多いのも、本作の特徴ですね。

野村 コンピュータ用語を入れるのは、『KH コーデッド』のときよりも『KH Re：コーデッド』になったときに強く意識しています。最初は「難しい印象を与えないだろうか」との心配もあったんですけど、こんな機会でもないと『KH』のなかでは使うことのない単語ばかりなので、思い切って採用しました。

――今回のシナリオは、ご自身でどの程度まで手がけているのですか？

野村 『KH Days』ほど多くはタッチしていません。物語のおおまかな流れを決めたあとは、シナリオライターが書いてきたものをチェックして修正したり、という関わりかたです。

――野村さんとしては、『KH コーデッド』はどのような話にしようと考えていましたか？

野村 いままでの『KH』シリーズ作品のような壮大なものではなく、コンパクトな物語にしようと決めていました。それもあって、データのなかという閉じられた世界のお話にしたんです。さらに、『KH Days』と『KH BbS』を含めた3作品の物語が集約されるような流れにしたかったので、その最終目標に向けてシナリオを作成しました。

――主人公をデータのソラにしたのは、どのような理由からですか？

野村 ひとつは、『KH I』のデザインのソラを使いたい、という希望からです。もうひとつは、毎回頭を悩ませるところなんですが、シリーズをはじめてプレイするかたと主人公を同期させるためですね。これまでの事情を知らないプレイヤーと、主人公の立場を同じにするには、レベル1のソラが必要なんです。もし現実世界のソラを主人公にしたら、『KH II』の冒険を終えたばかりのすごく強い状態になってしまうので、かわりにデータのソラに登場してもらいました。

――今回のイベントシーンは『KH Days』とちがって、キャラクターの静止画が切りかわりながら展開する手法をとっていますが、これはなぜですか？

野村 当初は、『KH Days』と同じくポリゴンを使って3Dで表現する形にしようとしていたんです。

前ページより

――ジミニーメモに浮かぶメッセージはすべて、ナミネ自身が仕込んだものだったのですか？

野村 一番最初の「彼らの痛みをいやしに戻らなければならない」という文章だけはナミネ本人によるものですが、「痛みがひとついやされた」などのメッセージは、ソラがバグを排除したのを受けて、「データが修復されることでメッセージの謎に近づいた」という意味合いで、データ自身から随時送られてきています。

――ジミニーメモのデータにバグが発生したのは、ナミネが追加データを加えた結果、偶然起きたことですか？ それとも、ソラに"痛み"を乗り越えさせるため、ナミネがわざと仕掛けたのですか？

野村 ナミネが意図しない部分で起きたことです。ソラ・ハートレスが暴走して危機をもたらすのも、彼女には予測できませんでした。

――では、追加データの世界である忘却の城などで登場する黒コートを着たロクサスも、ナミネが意図して追加したデータではないということでしょうか？

野村 はい。ロクサスとソラはふたりでひとつの存在なので、『KH I』のデータのソラがいるなら、データのロクサスも必然的に存在するんです。ロクサスは「ソラに痛みを受け止める覚悟があるのか確かめるのが自分の役目」と発言しますが、そういう役割をナミネに頼まれたわけではなく、自分でその役目を果たそうと考えて行動したということですね。

――データ世界のリクの身体に、ジミニーメモのデータを退避させた人物は誰なのでしょう？

野村 現実世界の誰かがデータを移したのではなく、データ自身がバグの侵食を逃れるためにリクの身体に退避した、という感じです。

――各ワールドのデバッグ完了時には、『KH I』では見覚えのない場面が映ることがありますが(→P.386)、あのシーンは『KH I』の時点でも起きていたのですか？

野村 はい。ジミニーメモに記録があったワールドのデータの奥に記憶されていたものが、データ・リクがデバッグ後の世界をくわしく探った結果、王様たちの目に触れたわけです。

――ホロウバスティオン後編の終盤に、「ジミニーメモのデバッグが完了するとデータの存在の記憶は消える」という話が出ますが、実際には、データ・ソラが記憶を



ただ、あれは労力がかかるうえに、プレイヤーのみなさんの反応がいまひとつだったんですよ。DSの性能だと、どうしても映像表現には限界があり、表情もつけられない。それなら、今回はキャラクターをキレイに見せることを優先し、2D化したプリレンダー(あらかじめ高画質で作成しておいた画像)で表情を豊かにする方向性でいこうと。どちらがいいか、プレイヤーのみなさんに問う気持ちもあって、『KH Re：コーデッド』では『KH Days』とは真逆の2Dのスタイルにしてみたというわけです。

『KH Days』や『KH BbS』の要素も取りこんだバトルシステム

――今回のバトルでは、いつにも増して気持ちいいアクションが楽しめました。

野村　『KH Days』の発売当時は、DSソフトというとライトユーザー向けのものが主流だったので、その風潮に一石投じる意味をこめて、歯ごたえがある作品を作ろうとしていました。ところが、『KH Days』は予想以上の歯ごたえだったようで、「難しすぎる！」との声が多かったんです。だから今回は、いまさらながらライトユーザー向けにしてみた、と(笑)。とくに十字ボタンはこまかい操作が難しいですから、テクニカルな戦いかたをなるべく要求しないようにしました。方向性としては、『KH BbS』を作ったときの経験を活かして、技の数を増やしてバトル中の選択肢をたくさん用意し、手数の多さで楽しんでもらう感じです。今回のバトルを監修した安江は『KH BbS』でもバトル担当でしたから、そういった意味でも『KH BbS』の血を受け継いでいますね。ベース部分は『KH コーデッド』で、『KH Days』からはパネルシステムを引き継いでいるので、3作品のシステムを合体させたのが『KH Re：コーデッド』のバトルだとも言えます。

――成長システムの中心となるステータスマトリックスは、どのような発想から生まれたのですか？

野村　もともとは「『KH Days』のパネルシステムをリニューアルさせた成長システム」とのテーマで企画を考えてもらったのですが、安江から電子ブロック(小さなブロックをつなげて回路を作る電子おもちゃ)のようなアイデアが上がってきたんです。企画書の文章で読むと難しそうなシステムでしたけど、大阪チームのデザイナーが描いたイメージイラストを見るとすごく楽しげな雰囲気だったので、これでいこうと判断しました。いじって楽しむものは、見た目が結構重要なんですよ。チートチューナーで数値を変える部分も、ダイヤルやスイッチになっていたから、さわりたくなる画面に見えて楽しいだろうなと思ったんです。

――チートチューナーでゲームのバランスをいつでも調整できるのは、斬新なアイデアだと感じました。

野村　『すばらしきこのせかい』(2007年に発売されたニンテンドーDS用タイトル)にゲームの途中で難易度を変えられるシステムがあって、それを発展させた形です。今回のCoディレクターの伊藤は、もともと『すばらしきこのせかい』のメインプログラマーなので、そちらの血も『KH Re：コーデッド』には流れていると言えますね。

――システムエリアは『KH Re：コーデッド』での新要素ですが、どのように考案されたのでしょう？

野村　じつはシステムエリアは、『KH コーデッド』でやりたかったけれど実現できなかった企画のひとつなんですよ。自分にとって携帯ゲーム機は、1回

なくしてもデータ・リクの記憶は残っていたのはなぜでしょう？

野村　データ・ソラはデバッグが目的で動くことになった存在なので、デバッグが完了した時点で記憶を失いました。データ・リクの場合、「ジミニーメモ自体」という消えることのないメインデータでもあるし、メモに最初に現れたメッセージの謎を解くという目的がデバッグ終了の時点では果たせていなかったので、謎が解けたあとで記憶を失うことになります。

――途中で「回復率○%」というセリフが何度か現れ、100%になった時点でソラ・ハートレスが暴走をはじめます。あの数値は、ソラ・ハートレスの成長具合を示すものだったのですか？

野村　『KHⅡ』でソラの記憶の回復率が表示されるのにかけた、というのもありますが、基本的には「ソラのおかげでデータ世界がどれだけバグから回復したか」を示す数値です。ただ、ソラがバグを退治すると同時にソラ・ハートレスは成長していくので、結果的にソラ・ハートレスの成長具合を示す形にもなっていますね。

――デバッグがすんだあとのトラヴァースタウンで、王様がソラに「あの日、キミの旅はここから始まった――。そしてあの日、僕もここにいた――」と発言します。これは、『KHⅠ』でソラがトラヴァースタウンを冒険しているのとほぼ同時期に王様も同地を訪れていたという意味ですか？

野村　そうですね。具体的に何をしていたかは以前話した「空白の時」になりますが、今作では、同じ場所でふたりがすれちがっていたということを示唆しました。

――物語は、ソラがナミネに「ありがとう」と言って幕を閉じます。『KHⅡFM＋アルティマニア』で野村さんは「ソラがナミネにまだお礼を言っていないのは今後への伏線」とおっしゃっていましたが、今回でその問題は解決したと考えて良いのでしょうか？

野村　現実世界のふたりのやり取りではないので完全に解決したとは言えないものの、そういう意味も当然あります。今回お礼を言うのは『KHCOM』以前のソラのデータですが、時間の流れを超えた特別なつながりがナミネとソラにはあるということを表現しました。また、物語中で「データの存在に心はない」と言われてきたことを打ち消す答えでもあります。

次ページへつづく

のプレイ時間は短くても、同じゲームで長い期間遊べるというイメージがあるんです。それに合わせて、クリアまでさほど時間はかからないけれど、いつまでも遊んでいられるようなものとして、システムエリアを用意しました。とくに、すれちがい通信で作っていくアバターシステムエリアは、全100階層というのをぜひやってみたかったんです。最初にスタッフに「100階層でお願い」と伝えたら、「えーっ!?」と言われましたが(笑)。

——すれちがい通信でほかの作品と通信できたり、実際に通信しなくてもメールが届いたりするのにも工夫を感じました。

野村　すれちがわなくてもメールが届くというのは、『すばらしきこのせかい』でも同じようなことをやっていて、それがわりと好評だったので、すれちがい通信をあまりできない人への救済措置として取り入れています。伊藤が「何とでもすれちがえますよ！」と言ってましたが(笑)、ほかの作品との通信だけではなく、さまざまな電波を感知してメールが届く仕組みになっていますから、積極的にすれちがい状態にしてほしいですね。

シークレットムービーからはじまる『KHⅢ』へと向けた新たな展開

——『KH Re：コーデッド』にも、恒例のシークレットムービーが収録されていますね。

野村　今回は、もともと本編のイベントムービーのボリュームが大きくて、いざシークレットムービーを入れようとしたときに、あまり容量が残っていなかったんです。ショッキングな展開のムービーを用意するには容量が足りなかったので、「それなら会話の内容を衝撃的なものにしよう」と考えて、あのような会話劇になりました。

——「ゼアノートがひとりではなかったとしたら？」というイェン・シッドの発言には驚きました。

野村　振り返れば、これまでのシリーズ作品では、姿を変えたゼアノートとずっと戦ってきたじゃないですか。アンセムであったり、ゼムナスであったり、マスター・ゼアノートであったりと、彼は時代ごとに姿を変えて、何度も現れてきたわけです。それが今後に何か影響してくるのではないでしょうか。

——このあとに、ソラとリクがマスター承認試験を受けるようですが、それはソラにつながる者たちの"痛み"をいやすのと直接関係があるのですか？

野村　いや、そのふたつは別のお話ですね。おそらく、"痛み"をいやしに行くのは『KHⅢ』になると思います。ふたりのマスター承認試験については、ほかのタイトルで描く予定ですね。

——もしかすると、それがニンテンドー3DS用ソフトとして公表された『KH 3D(仮)』ですか？

野村　そうですね、そこへとつながっていきます。

——E3(アメリカで開催される大規模なゲームショー)でデモ映像が公開されましたが……。

野村　デスティニーアイランドにソラとリクがいたり、トラヴァースタウンで大勢のソラが落下してきたりする映像ですね。あれは実際のイベントシーンではなく、イメージ映像として出展したものです。いまは、登場するワールドの選考もしているんですけど、ディズニー作品のワールドは、ほぼ総入れかえになるかもしれません。いつか使おうと思っていた作品とか、わりと新しめの作品などのワールドを考えています。システム面の企画も進行していて、すでに開発現場もセクションごとに動きはじめています。

前ページより

——シークレットムービーについて質問します。イェン・シッドが「アンセムとゼムナスが倒されたことはマスター・ゼアノートの復活を意味する」と語りますが、こうなることをイェン・シッドは『KHⅡ』でⅩⅢ機関の説明をした時点で知っていたのですか？

野村　知ってはいましたが、それは避けようのないことですし、当時はゼムナスが目先の脅威として存在していたので、倒す以外にできることはありませんでした。

——「ハートレスの心が解放され、ノーバディの肉体が消滅すれば、本体は復活する」とのことですが、その条件が整えば、ゼアノート以外の者も復活できるのでしょうか？

野村　可能性としては考えられますね。もしもの話ですが、ⅩⅢ機関のメンバーが復活するならその形になると思います。

——ⅩⅢ機関のメンバーでもアクセルは、今回の物語の最後に"痛み"の記憶の映像に出てきますが……。

野村　アクセルは必要な"痛み"の救済がほかの者とは異なるので、彼が復活するのならゼアノートのような形でしょうね。物語の最後にナミネが言う、「救済が必要な、ソラのなかに記憶が眠る者たち」とは、『KH BbS』のシークレットイベント「Blank Points」でソラに呼びかける人々を指すわけですが、あのイベントに映る者のなかでアクセルだけは「ソラ」と声に出していないんですよ。

——『KH BbS』のシークレットイベントと言えば、賢者アンセムが「研究の成果をソラに隠した」と話していました。これは今回ナミネが「ディズ(賢者アンセム)がソラのなかに何かを隠した」と話すのと一致しますが、その謎は未解決で残っているんですよね？

野村　はい。ナミネがジミニーメモにデータを追加したのはソラにつながる者の"痛み"をいやさねばならないと伝えるためですが、アンセムは、研究成果をソラのなかに隠した時点で、そのことを知りませんでした。アンセムの研究成果が、今後の物語で"痛み"をいやす鍵になるのは確かです。

——ナミネとアンセムはバラバラに行動したけど、ふたりがやろうとしたことは、結果的にひとつにつながっていくんですね。では、その詳細が語られるのは……。

野村　おそらく『KHⅢ』の話になると思いますので、それまで楽しみにしていてください。

➡イェン・シッドと王様がゼアノートについて会話するシークレットムービー「新たな段階への予兆」。見るための条件は、P.370を参照。





──いつごろに遊べそうですか?

野村　できるだけ早くにとは考えていますが……。E3で3DS用タイトルのラインナップとして発表されたときの反応や、各方面からの反響を受けて、その期待には応えなければと強く感じています。

──『KH BbS アルティマニア』のときにうかがった話では、『KH』の新作は『KHⅢ』以外に2本あって、1本は2010年、もう1本は2011年以降に発売予定とのことでした。2010年のほうの1本は『KH Re：コーデッド』だったわけですが、もう1本は『KH 3D』か『KH BbS ファイナルミックス』のことを指していたのでしょうか?

野村　いいえ、そのどちらでもない別の企画のことをにおわせたつもりだったんですけど、現時点では『KH 3D』や『KH BbS ファイナルミックス』にまずは力をそそいでいます。『KH BbS ファイナルミックス』では、新しいシークレットエピソードが描かれているので、ぜひ見てほしいですね。そのエピソードを見ると、以降の展開がもっと気になってしまうと思いますが……。

──さらに2012年は『KH』10周年という節目の年ですが、何かお考えもあるようですね。

野村　ええ。じつは、今年E3に行った本当の目的は、ディズニー・インタラクティブ・スタジオの社長さんと話をするためだったんです。何を話したのかは秘密ですが、みなさんが気になさっているような内容も含まれていました。そういったなかから、『KH』10周年のさいには何かしらをアナウンスできればと考えています。

──10周年記念で『KHⅠ』をリメイクする、なんていうのはどうでしょう?

野村　たしかに、HD画質でのリメイクにも、最近ちょっと興味がありますが、いまはリメイクを作る余裕はないですね。とはいえ、『KHⅢ』を出す前には、「シリーズが長くつづいてきたことで途中から入りづらい」と感じるかたへのフォローを考えないといけない、とは思っています。

──最後に、本作のプレイヤーのみなさんにメッセージをお願いします。

野村　『KH Re：コーデッド』は、なるべく明るい雰囲気のゲームになるように作りました。物語は、ここ最近のような悲しいお話ではなく、ちょっぴり切なくて、希望のあるものにしました。バラエティ豊かで楽しいシステムも、たくさん盛りこんでいます。長い期間遊べる要素もありますので、少しずつでもいいから長く遊びつつ、シークレットムービーからはじまる新たな展開を待っていてください。

(2010年10月5日　スクウェア・エニックスにて収録)



「ソラとリクのマスター承認試験は『KH 3D』で描かれる予定です」

ディレクター+コンセプトデザイン+ストーリー

野村哲也 Tetsuya Nomura

代表作：『KH』シリーズ、FFⅥ、Ⅶ、Ⅷ、Ⅹ、Ⅶ アドベントチルドレン、ディシディアFF、すばらしきこのせかい

自分だけが知っている本作の秘密

携帯電話版の制作時の話ですが、忘却の城のデスティニーアイランドの部屋でリクを見つけたときに流れるムービーは、開発終盤までゲーム中のどこにも入っていませんでした。でもどうしても使いたかったので、急きょ忘却の城で見られるようにしてもらったんです。



野村哲也 アートギャラリー

オフィシャルイラスト

商品パッケージやタイトル画面などに使われている公式イラスト。『KH Re：コーデッド』用として描き下ろされた。

笑顔

野村哲也氏のコメント

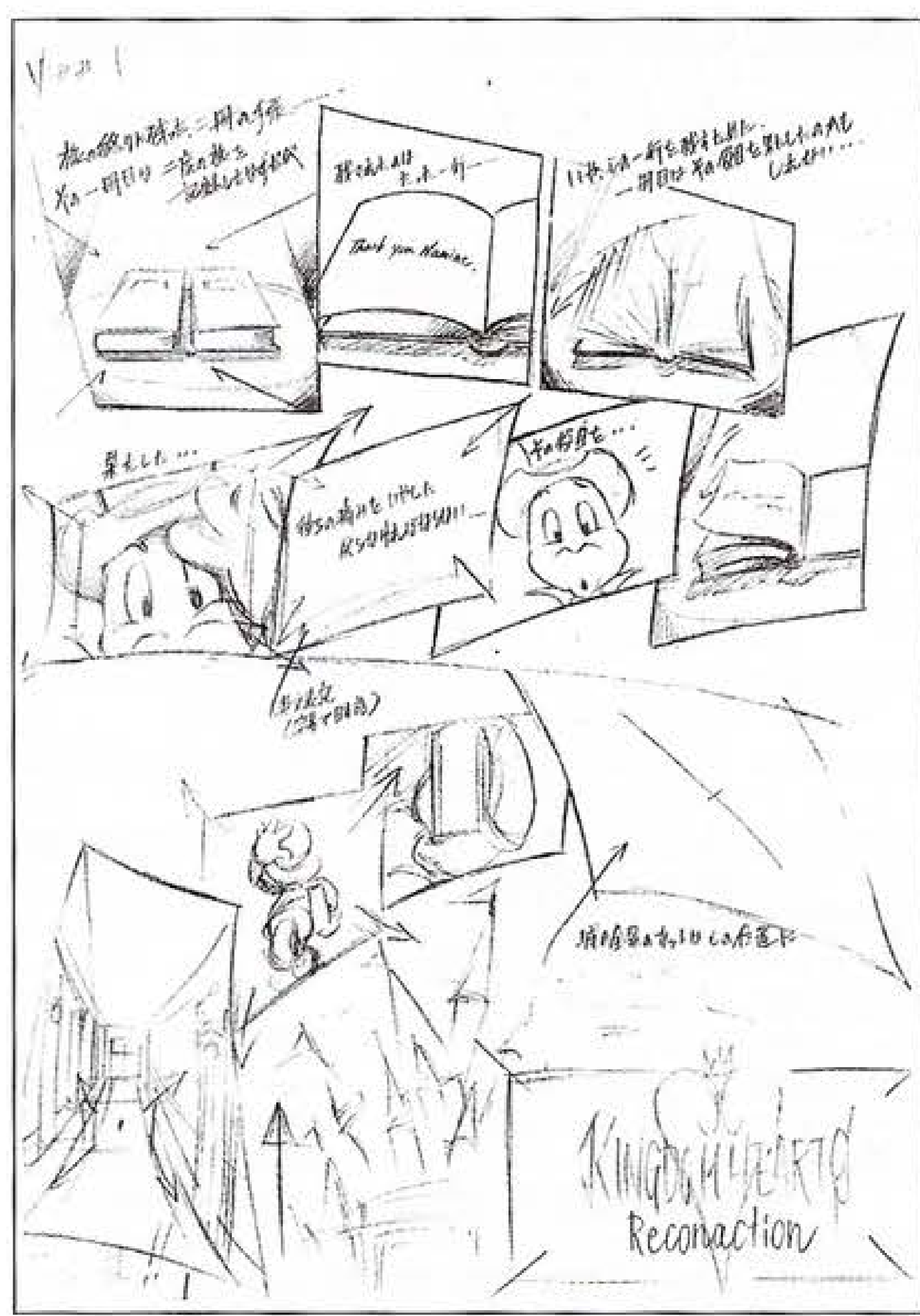
宣伝担当から「『KHⅠ』のころのような明るくて楽しい感じのキービジュアルを描いてほしい」と言われて描いた1枚です。たしかに、このところシリアスなお話の作品がつづいていて、パッケージやタイトル画面に笑顔のイラストは似合わないので、どうしても沈んだイメージの絵ばかりになっていました。『KH Re：コーデッド』は明るめの内容ですから、みんなが笑っているイラストがピッタリ合ってますね。



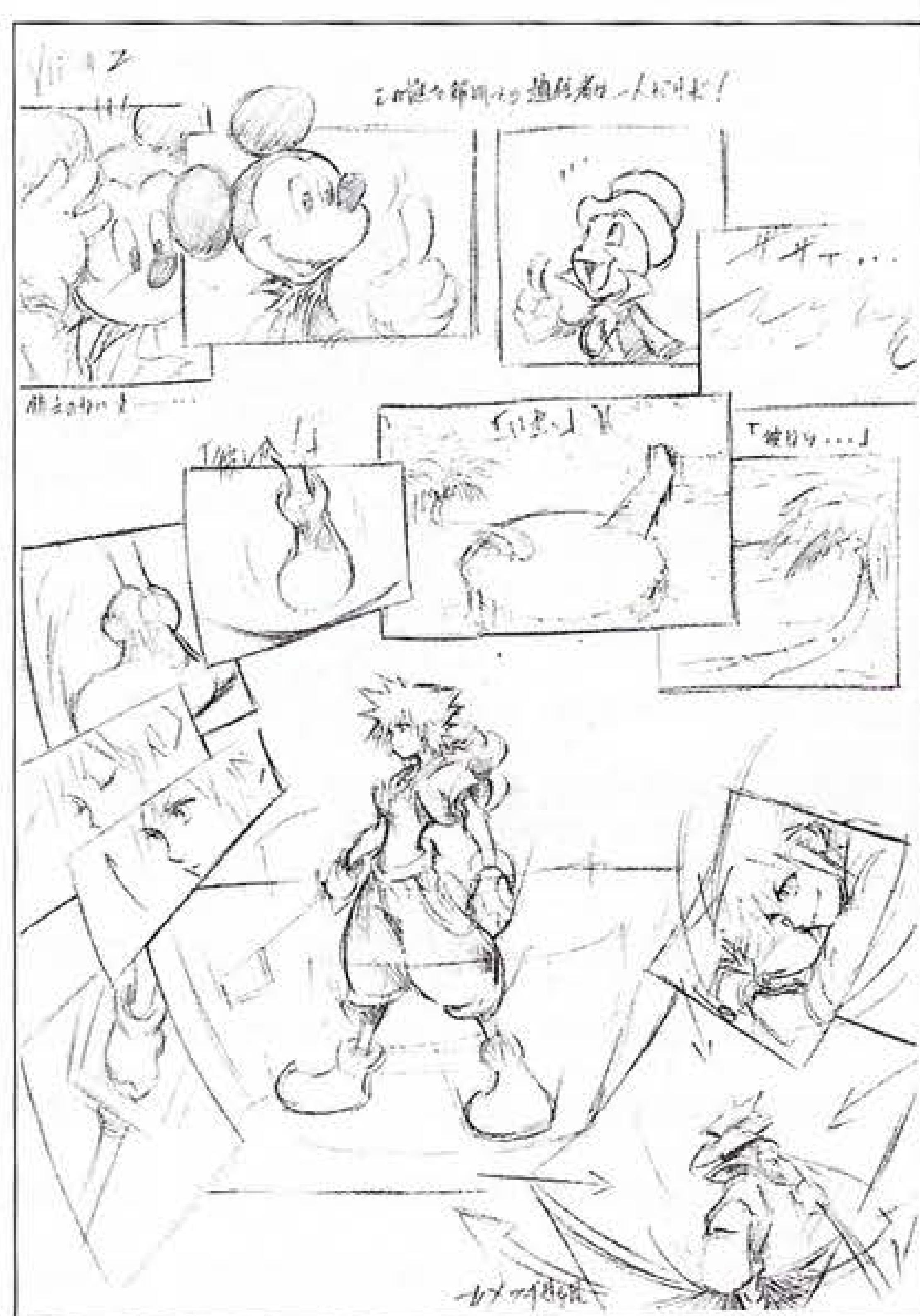
プロモーションビデオ用絵コンテ

『KH コーデッド』発表時に公開されたPVの絵コンテ。野村氏独自の自由なコマ割りで描かれている。

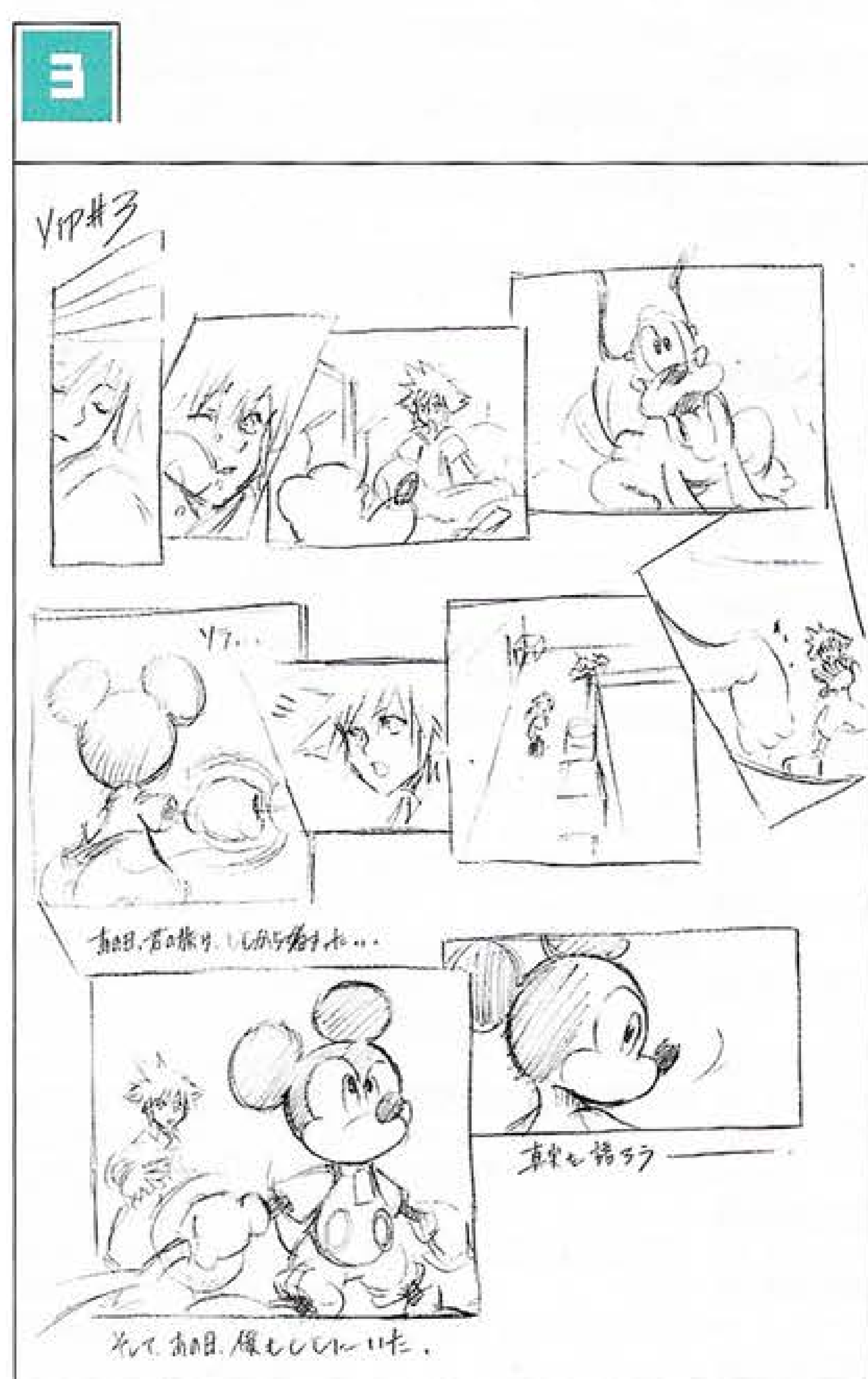
1



2



3



野村哲也氏のコメント

ふだんはPVのコンテは描かないんですけど、これはまだ開発作業がはじまって間もないころで、手の空いている時期だったので描いたものです。『KH コーデッド』のお話なら、きっとこんなシーンを出すことになるだろうなと想像しながら描きました。

さくいん

キングダム ハーツ Re:コーデッド アルティマニア
KINGDOM HEARTS Re:coded ULTIMANIA



SE-MOOK
キングダム ハーツ Re:コーデッド アルティマニア

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
編集長　是枝良昌
編　集　鈴木和夫／畠山友子／大矢和裕
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／富所隆夫

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp/】
山下　章(Director／インタビュー聞き手)
大出綾太(Sub-Director／巻頭部分／シナリオ／主要開発スタッフQ&A／インタビュー構成)
板場利光(Sub-Director／シナリオ／主要開発スタッフQ&A)
大野優子(巻頭部分／シナリオ／物語のまとめ／インタビュー聞き手&構成)
木村昌弘(ゲームシステム／折りこみポスター)
豊田知行(シナリオ)
澤田真之(シナリオ)
大出啓太(システムエリア／デバッグレポート完成の手引き)
志賀　修(チップ)
山中直樹(コマンド&アビリティ／シークレット20／折りこみポスター)
小石朋仁(エネミー)
末崎進一(アバター)
白川大輔(シークレット20)
中谷　薫(デバッグレポート完成の手引き)
白崎正悟(Editorial Support)
加藤京子(Editorial Support)

カバーデザイン
株式会社ブランケットプロジェクト
島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP
株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com/】
神田奈保子／金子真呼／井村　旬／堂　和昌／奥野良子／渥美沙弥香

マップイラスト制作
高橋政輝

インタビュー撮影
有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp/】
柴泉　寛／栗原茉莉

協力
株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツ Re:コーデッド』開発チーム

株式会社ハ・ン・ド

協力・監修
ディズニー・インタラクティブ・スタジオ

株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツ Re:コーデッド』開発チーム&宣伝部



2010年11月4日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7575-3050-8　C9476　雑誌62012-33

マトリックスボード全体図

マトリックスボードの詳細な構造は、右の全体図のようになっている。それぞれのボーナスブースター（サポートアビリティ）で何のアビリティを取得できるかも記してあるので、手持ちのチップをどの場所にセットするかを決めるときに役立ててほしい。

外見	全体マップでの表示	パーツの名前
		CPU
		スロット（灰色）
		スロット（茶色）
		ボーナスブースター（サポートアビリティ）
		ボーナスブースター（ライブラ）
		ボーナスブースター（コマンド）
		ボーナスブースター（アクセサリ）
		難易度チート
		ドロップチート
		プライズチート
		CPチート
		HPチート
		バグチップ：R
		バグチップ：Y
		エネルギー供給前のワイヤ
		エネルギー供給すみのワイヤ

アグラバー開始後に開放される







オリンポスコロシアム開始後に開放される

実用コマンドコンバート樹形図

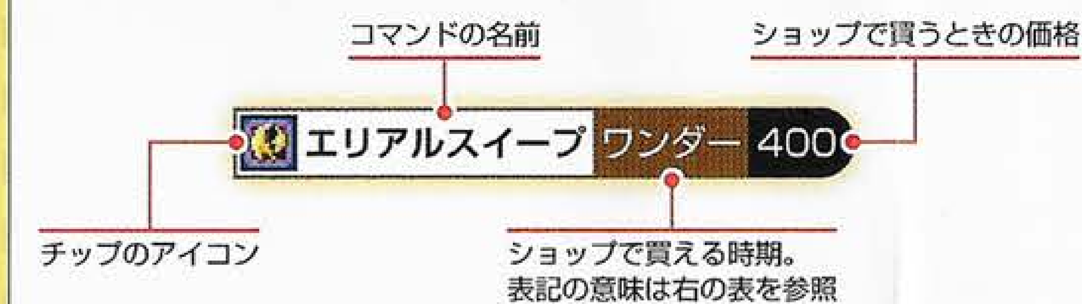
本書の記事で推奨している強力なデッキコマンドを、コマンドコンバートで作るときのオススメの方法を紹介する。この樹形図を参考にして、それぞれのコマンドを手に入れよう。

樹形図を見るうえでの注意点

- スタート地点になるコマンドにはショップで買うときのデータも併記しているが、各コマンドはショップで買う以外の方法でも入手可能
- 樹形図の途中にあるコマンドをコンバート以外の方法で手に入れて、そこからコンバートをはじめてもかまわない

※各コマンドの入手方法はP.224〜229を参照

図内のコマンドの見かた



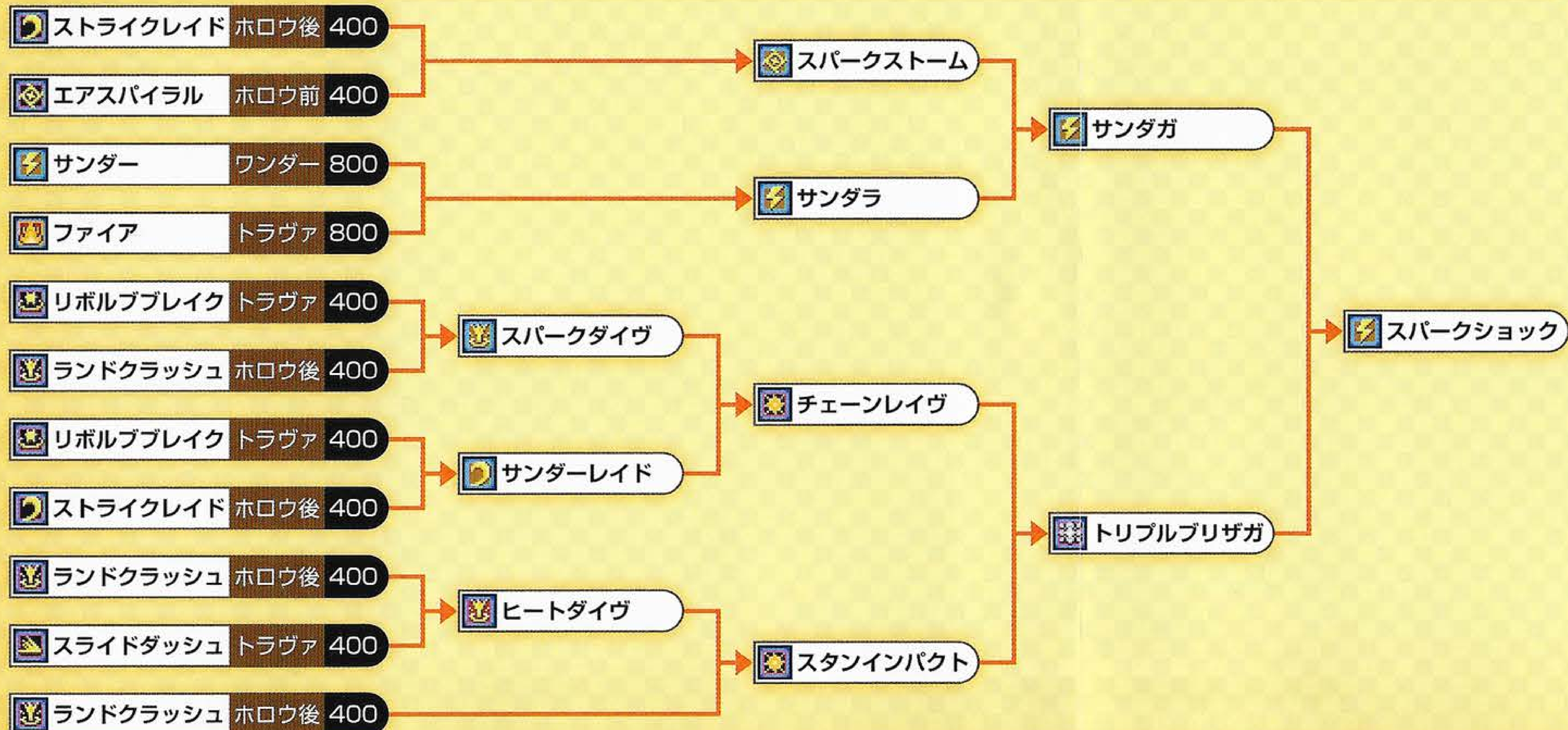
ショップで買える時期の表記の意味

表記	意味
トラヴァ	トラヴァースタウン開始後
ワンダー	ワンダーランド開始後
ホロウ前	ホロウバスティオン前編開始後
ホロウ後	ホロウバスティオン後編開始後

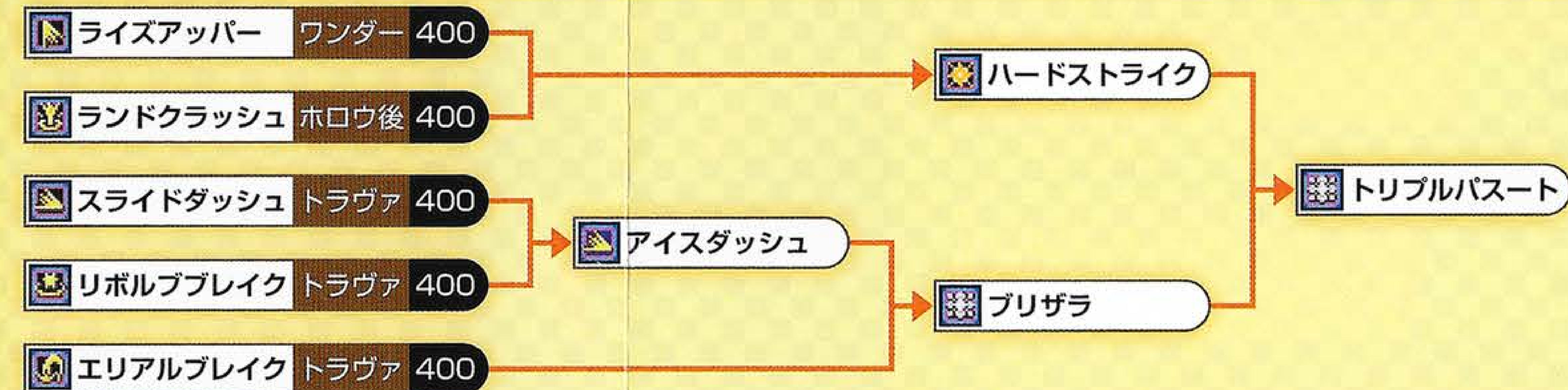
サンダガ



スパークショック



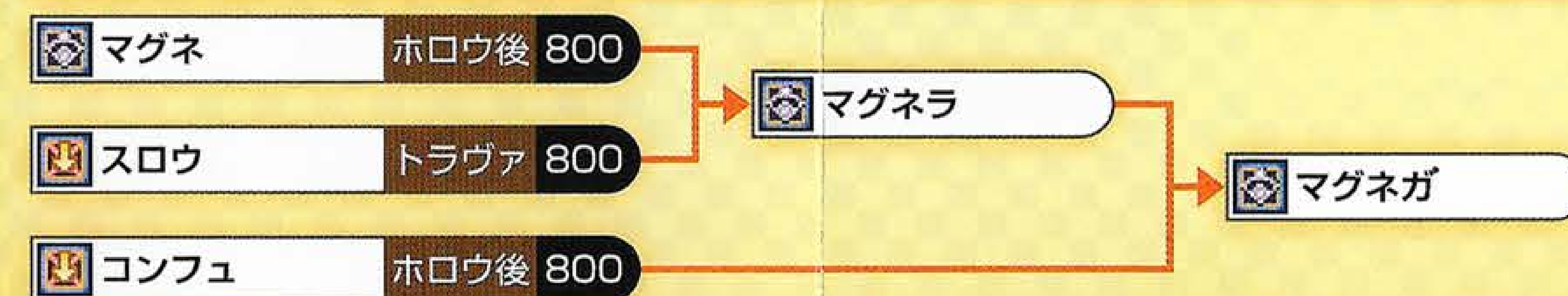
トリプルパスート



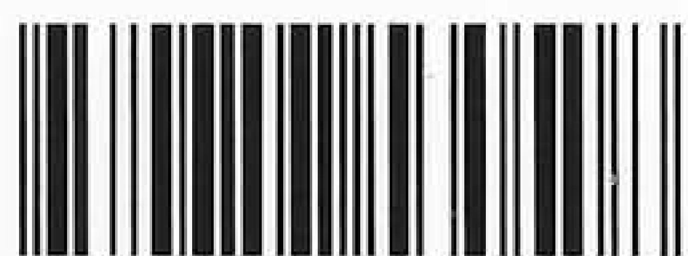
ジャッジオブ3



マグネラ&マグネガ

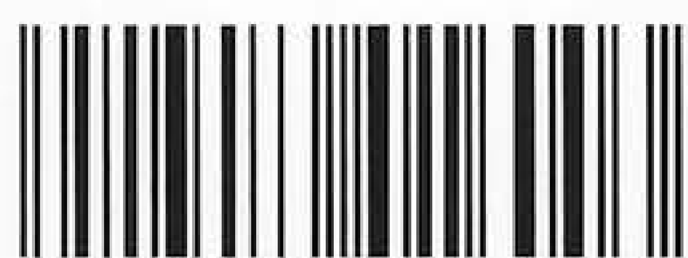






ISBN978-4-7575-3050-8

C9476 ¥1600E



SQUARE ENIX.

定価：本体1,600円＋税
雑誌 62012-33